SPECIAL: ALLES EINE FRAGE DER MORAL

Wir beschäftigen uns mit der virtuellen Gewalt in Computerspielen. Tod, Sex, Gewalt: Was ist noch in Ordnung, was tabu?



EXTENDED

+ 2 DVDs + 16 SEITEN EXTRA

+ VOLLVERSION AUF HEFT-DVD

DAS SCHWARZE AUGE SATINAVS KETTEN



Auf nach Aventurien! Packendes Adventure von den Deponia-Machern mit erstklassiger Sprachausgabe, wunderschöner Grafik und stimmiger DSA-Atmosphäre.

Amazon-Preis vom 12.10.2016: ca. 10 Euro!



16 SEITEN SONDERBEILAGE

Mit vielen exklusiven Infos zu den Daedalic-Spielen Silence, State of Mind & Deponia

DEUTSCHLANDEXKLUSIV ANGESPIELT

HALO WARS 2

Echtzeitstrategie im Halo-Universum: Wir haben die Entwickler besucht und alle Spielmodi des Taktikgeheimtipps ausprobiert!

BATTLEFIELD 1

DER BESTE MEHRSPIELER-SHOOTER ALLER ZEITEN?

Alles, was ihr über den Erster-Weltkriegs-Shooter wissen müsst: Solokampagne, Mehrspielermodi, Neuerungen, Zerstörungsmechanik und Performance-Tipps!



AUSGABE 291
11/16 | € 6,99
www.pcgames.de

Österreich: € 7,90; Schweiz sfr 12,20; Dänemark dkr 79,00; Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 9,00; Holland, Belgien, Luxemburg € 8,20

4 397178 706992 11

ROTTERDAM AHOY

rotterdam festivals

ROTTERDAM. MAKE IT HAPPEN.

rotterdam partners

MTV EMA ROTTERDAM 2016™

06.11 | 21:00
LIVE IM TV BEI
MTV UND NICKNIGHT

MTVEMA.COM

PRÄSENTIERT VON





ck one

EDITORIAL

Rettet Microsoft den PC als Spiele-Plattform?


Wolfgang Fischer, Chefredakteur

Ich kann verstehen, wenn viele PC-Spieler dem Braten noch nicht trauen. Es ist auch fast zu schön, um wahr zu sein. Ausgerechnet Microsoft, das über Jahre hinweg den PC als Spieleplattform vernachlässigte und stattdessen die eigenen Xbox-Konsolen als Medium etablieren wollte, mausert sich in kürzester Zeit zu einem der wichtigsten PC-Publisher. Mit den bereits veröffentlichten *Gears of War 4* (Test ab Seite 60, Serien-Special in der Extended), *Forza Horizon 3* (Test ab Seite 68) und *Recore* (Test in der letzten Ausgabe) hat der amerikanische Software-Hersteller schon drei bemerkenswerte Spiele veröffentlicht. Und mit *Halo Wars 2*, das unser Cover ziert, steht für Februar 2017 schon der nächste spannende Titel in den Startlöchern. Spannend, weil es momentan erschreckend wenig Spiele für Echtzeitstrategen gibt. Und schon gar keine, die wie *Halo Wars 2* mit frischen neuen Gameplay-Features daherkommen. Bei allen interessanten Titeln, die Microsoft schon veröffentlicht hat und in den nächsten Monaten veröffentlichen wird, darf man nicht vergessen, dass es natürlich auch noch ein paar Baustellen gibt, die der Software-Riese noch in den Griff bekommen muss: Die Play-Anywhere-Option ist lobenswert, die Strategie bezüglich der verschiedenen Versionen ist noch verbesserungswürdig. Ebenso wie der Windows Store. Sollte Microsoft aber tatsächlich eine langfristige Strategie in Sachen PC-Spiele verfolgen, wird es nicht lange dauern, bis auch dieser Missstand beseitigt wird.

Neben den genannten Microsoft-Tests enthält diese Ausgabe der PC Games natürlich noch eine ganze Reihe von anderen spannenden Artikeln. Wir beschäftigen uns ab Seite 42 ausführlich mit Vorabtestversionen von *Battlefield 1, Titanfall 2* und *Civilization 6*. Die endgültigen Wertungen zu diesen aktuellen Spielen könnt ihr dann auf unserer Webseite pcgames.de nachlesen. Im Magazinteil findet ihr einen lesenswerten Report, der sich mit dem kontroversen Thema „Moral in Computerspielen" befasst. Weitere Specials findet ihr im Extended-Teil dieser Ausgabe, sofern ihr euch nicht für die Magazin-Variante entschieden habt. Eine gute Kombination beider Heftvarianten bietet übrigens nach wie vor unsere Digitalausgabe. In dieser sind alle Videos und Artikel des Extended-Hefts zum Preis der Printmagazinausgabe enthalten. (*Eigenwerbung aus*)

Wir wünschen euch viel Spaß mit dieser Ausgabe!

Wolfgang und das PC-Games-Team

... und das ist auf den DVDs:

VOLLVERSION auf DVD







DAS SCHWARZE AUGE: SATINAVS KETTEN

In *Satinavs Ketten* steht die DSA-Fantasy-Welt Aventurien am Abgrund. In der Rolle des Unglücksraben und Vogelfängers Geron sucht ihr gemeinsam mit der Fee Nuri nach einem Ausweg. Die Reise führt durch abwechslungsreiche und wunderschön gezeichnete Locations wie etwa das Blutzinnen-Gebirge mit einem Orklager, die Hafenstadt Enqui oder auch eine abgedrehte Feenwelt. Gemeinsam mit der kindlich-naiven Nuri spricht Geron nicht nur mit vielen skurrilen Figuren wie einem hutverliebten Kobold und einem Augenwesen, sondern sammelt und kombiniert auch genretypisch Gegenstände. Zahlreiche Rätsel, eine hervorragende Vertonung und der atmosphärische Soundtrack sorgen für unterhaltsame Adventure-Stunden auf dem PC. Wir wünschen euch viel Spaß!

INSTALLATION

Installiert unsere Vollversion einfach von unserer Heft-DVD. Eine bestehende Internetverbindung ist dafür nicht nötig. Um *Satinavs Ketten* zu starten, ist ebenfalls keine Online-Verbindung nötig. Die Aktivierung oder Eingabe einer Seriennummer entfällt, die Vollversion ist komplett DRM-frei.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows XP, 2,5 GHz Single- bzw. 2 GHz Dual-Core-CPU, Grafikkarte mit 512 MB, 2 GB RAM, 6 GB freier Festplattenspeicher
Empfohlen: Win 7/8/10, 2,5 GHz Dual-Core-CPU, 4 GB RAM, Grafikkarte mit 1 GB

Vom König erhält euer Spielcharakter Geron, der Vogelfänger, den gefährlichen Auftrag, eine schreckliche Krähenplage loszuwerden.

FAKTEN ZUM SPIEL:

- Überzeugende *DSA*-Präsentation
- Wunderschön gezeichnete Schauplätze
- Atmosphärischer Soundtrack
- Gelungene Vollvertonung
- Lange Spielzeit
- Interessante Charaktere
- Abwechslungsreiches Rätsel- und Puzzledesign
- Komfortable Inventarverwaltung
- Melancholische Atmosphäre mit dezent eingesetztem Humor
- Kurze Laufwege
- Spannender Storyverlauf
- Hohe Rätseldichte
- Nützliche Journalfunktion
- Sympathischer Hauptcharakter
- Schnellspeicher-Option
- Dialoge mit Entscheidungen
- Zwei Schwierigkeitsgrade
- Düstere Fantasy-Stimmung

INHALT DER 1. DVD

VIDEO (TRAILER)
- Games TV 24

TOOLS
- 7-Zip (v.9.2.0)
- Adobe Reader (v.10.0.1)
- VLC Media Player (v.2.1.5)

VIDEOS (SPECIAL)
- Let's Play: Civilization 6

VIDEOS (TEST)
- Gears of War 4

VIDEOS (VORSCHAU)
- Watch Dogs 2

VOLLVERSION
- Das Schwarze Auge: Satinavs Ketten



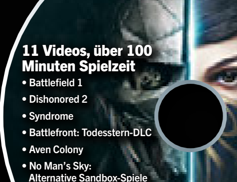
INHALT DER 2. DVD

TOOLS
- 7-Zip (v.9.2.0)
- Adobe Reader (v.10.0.1)
- VLC Media Player (v.2.1.5)

VIDEOS (SPECIAL)
- Angespielt: Aven Colony – Anno 2205 trifft auf Cities: Skylines
- Dishonored 2:
  – Die wichtigsten Neuerungen
  – Wiederkehrende Orte und Personen
  – Wie gut sind Grafik und Performance?
  – Töten oder betäuben?
  – Rückblick auf Teil 1
- Let's Play: Battlefront – Todesstern-DLC – Teil 1
- Let's Play: Battlefront – Todesstern-DLC – Teil 2
- No Man's Sky – Noch mehr gute Sandbox-Alternativen

VIDEOS (TEST)
- Syndrome

VIDEOS (TRAILER)
- Battlefield 1
- Games TV 24



INHALT 11/16

Auf einem mehrtägigen Event konnten wir uns von der erstklassigen Spielqualität der Mehrspieler-gefechte des WW1-Shooters überzeugen.

AKTUELL

TEST

MAGAZIN

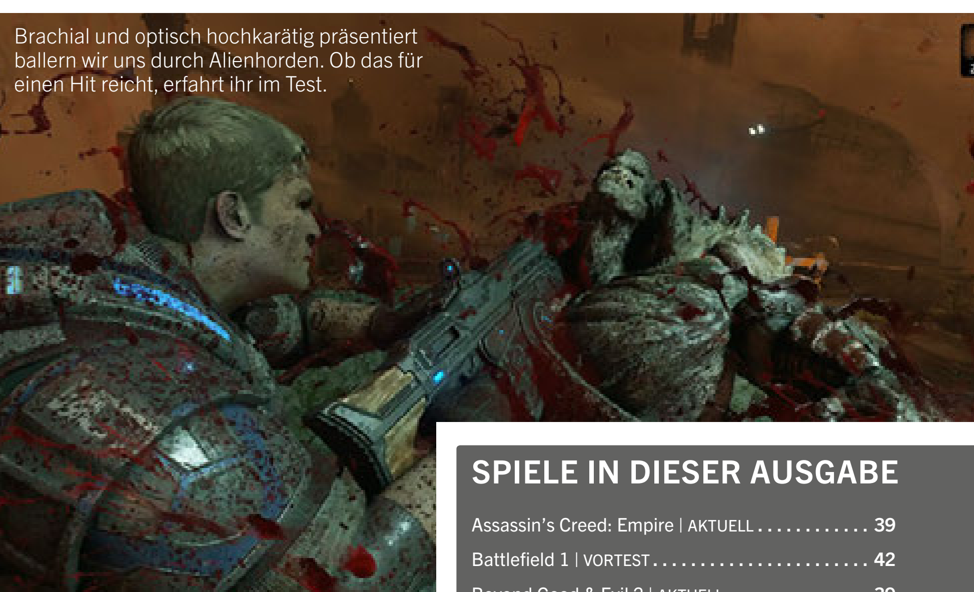











Brachial und optisch hochkarätig präsentiert ballern wir uns durch Alienhorden. Ob das für einen Hit reicht, erfahrt ihr im Test.

HARDWARE



EXTENDED

SERVICE

SPIELE IN DIESER AUSGABE

DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

WOLFGANG FISCHER
Chefredakteur

Kann:
Immer noch nicht fassen, dass er wieder an der *World of Warcraft*-Nadel hängt und jede freie Minute damit verbringt, sein Artefakt zu leveln oder bessere Ausrüstung für seinen Magier zu besorgen. Dabei gäbe es doch sooo viel anderes Zeug zu spielen!

Hatte:
In den letzten zwölf Monaten derart viel Pech und schlechte Erlebnisse, dass er sich freut, wenn dieses Seuchenjahr endlich endet.

Darf:
Anfang November seiner Mutter beim größten Umzug der jüngeren Menschheitsgeschichte zur Hand gehen und hat schon beim Gedanken daran Rückenschmerzen.

DAVID BERGMANN
Leitender Redakteur PCGames.de

Spielt gerade:
World of Warcraft, *Destiny*, *XCOM 2*, *Darkest Dungeon* auf der PS4 (gruselige Gamepad-Steuerung), *Mafia 3*

Ist nicht erschrocken:
Aber zumindest überrascht angesichts der Bug-Dichte in *Mafia 3*. Fliegende Autos, plötzliche Explosionen, in entscheidenden Situationen verschwundene Interface-Elemente ... da fehlte ein Großteil der Qualitätssicherung.

Will Geld loswerden:
Die letzte Staffel von *Game of Thrones* gab's parallel zur US-Ausstrahlung bei VoD-Anbietern. Das weckte Hoffnungen für *Westworld* ... die natürlich enttäuscht wurden. HBO, warum wollt ihr mein Geld nicht?

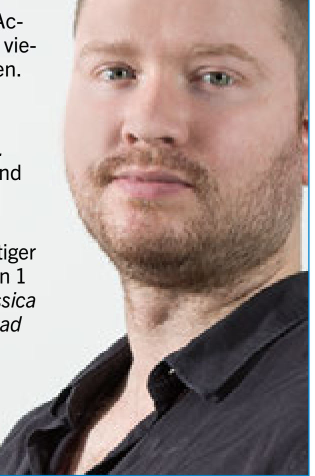
STEFAN WEISS
Redakteur

Findet es traurig:
dass die PC-Fassung von *Mafia 3* zum Release schon fast wie ein schlechter Scherz wirkt. Die Summe an Bugs und technischen Mängeln ist einfach erschreckend hoch. Spielt Qualität einfach keine Rolle mehr? Schade!

Will wissen:
wie die Geschichte von *Silence* weitergeht, nachdem in der Preview die erste Hälfte des Adventures spielbar war. Der Quasi-Nachfolger zum wundervoll erzählten *The Whispered World* schlägt ernste und melancholische Töne an.

Findet es nicht schlimm:
dass sich *Squadron 42* verschiebt, wenn dafür am Ende ein qualitativ besseres Spiel erscheint.

FELIX SCHÜTZ
Redakteur



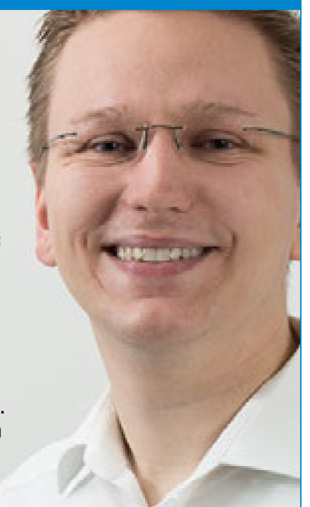
Mein Spiel des Monats:
Endless Space 2. Schon jetzt im Early Access ein großer Spaß, auch wenn noch viele Features fehlen oder Tuning brauchen.

Außerdem zuletzt gespielt:
Quantum Break, *Gwent* (Stresstest), *Rogue Wizards*, *Axiom Verge*, *Plants vs. Zombies Heroes* (endlich Taco-Liga!) und ein Ballerspiel aus den 90ern.

Zuletzt geschaut bzw. noch dabei:
Agents of S.H.I.E.L.D. Season 2 (großartiger Start, blöder Schluss), *Luke Cage* Season 1 (so viel schwächer als *Daredevil* und *Jessica Jones*!), *Wish I Was Here*, *Ash vs. Evil Dead* Season 2 und *Westworld* Season 1.

Spielt ernsthaft mit dem Gedanken:
Eine PS4 Pro anzuschaffen. Oder eine Slim. Hauptsache, der alte Wohnzimmerföhn kommt weg!

PETER BATHGE
Redakteur



Weiß selbst nicht so recht, was in ihn gefahren ist:
Call of Duty: Infinite Warfare macht ihn aus irgendeinem Grund tierisch an. Vielleicht erhofft er sich von den Weltraum-Gefechten in der Kampagne Trost nach der (zu erwartenden) Verschiebung von *Squadron 42* auf 2017.

Für Rollenspiel-Nachschub ist gesorgt:
Tyranny, *Vampyr*, *Divinity: Original Sin 2*, *Mass Effect: Andromeda*, *Torment: Tides of Numenera*, *Elex*, *Mount & Blade 2: Bannerlord*, *Kingdom Come: Deliverance*, später dann noch *Cyberpunk 2077* und – ganz viel später, nämlich Ende 2019! – *Wasteland 3*. Die nächsten zwölf Monate sehen nach einer goldenen Zeit für RPG-Fans aus. Super Sache!

MATTI SANDQVIST
Redakteur



Ist angefixt:
von *Battlefield 1*. Doch auch *Call of Duty: Infinite Warfare* steht in den Startlöchern und wartet mit tollen Weltraumgefechten auf. Ich bin ja mal gespannt!

Im Herbst wird es nicht langweilig:
Auch wenn *Mafia 3* zum Release nicht die erhoffte Qualität bot, bin ich mir sicher, dass ich in 2-3 Wochen in den Genuss einer relativ einwandfreien Version komme – zumindest hoffe ich das. Ansonsten läuft mir mein *World of Warships* ja nicht weg.

Überlegt ebenfalls ernsthaft:
sich die PS4 Pro zu holen. Zwar erwarte ich wenig von der 4K-Auflösung, aber die alte PS4-Krawallkiste muss halt weg!

MATTHIAS DAMMES
Redakteur

Hat zuletzt durchgespielt:
Telltales *Batman Episode 2*, *Minecraft Story Mode Episode 8*, *The Crew*, *Bioshock*, *Call of Duty: Modern Warfare Remastered*

Spielt derzeit:
Bioshock 2, *XCOM 2*, *FIFA 17* und *World of Warcraft*

Bereitet sich gerade:
seelisch und moralisch auf seinen ersten Trip über den großen Teich vor. Einen Tag nachdem er diese Zeilen tippt, macht er sich auf den Weg nach Montreal. Was es dort zu sehen gibt, lest ihr in der kommenden Ausgabe.

Findet es nicht schlimm:
dass *Mafia 3* technisch nicht überzeugen kann. Der Herbst ist eh schon vollgepackt.



MAX FALKENSTERN
Redakteur



Spielt (weiterhin):
Hyper Light Drifter (grandios!), *Slain*, *Call of Duty: Modern Warfare Remastered*, *Destiny* (PS4) und *XCOM 2*.

Hatte zu kämpfen mit:
dem Veteranen-Modus in *Call of Duty: Modern Warfare Remastered* (PS4). Auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad wird besonders deutlich, wie miserabel die Freund- und Feind-KI im Spiel doch eigentlich agiert. Die Dummheit wird kompensiert durch unmenschlich schnelle Reflexe. Die Folge: viele unvermeidbare Tode und damit Trial&Error-Passagen.

Ist schockiert über:
die vielen Bugs und Grafikfehler in *Mafia 3*. Hat die Branche nichts aus den Debakeln um *AC: Unity, Batman: Arkham Knight* und Co. gelernt?

MARC CARSTEN HATKE
Social Media Manager



Spielt zur Zeit:
Bioshock: The Collection, *World of Warcraft: Legion*, *Parkitect*

Freut sich auf:
Den kommenden Release der PS4 Pro. Bleibt nur zu hoffen, dass viele Spiele mit Pro-Patches versorgt werden. Außerdem steht VR auf dem Programm!

Wundert sich nicht über:
Das Bug- und Grafik-Debakel in *Mafia 3*. Wer heute noch Spiele ungesehen vorbestellt und blind kauft, hat selbst Schuld!

Hatte die Ehre:
Zusammen mit Michael Mingers von Ulisses Spiele im Podcast zu sitzen. Passend dazu gibt es ein Gewinnspiel zu *Das Schwarze Auge* auf PCGames.de und GamesAktuell.de. Reinschauen und mitmachen!

SASCHA LOHMÜLLER
Redakteur



Spielt aktuell:
WoW: Legion, *FIFA 17*, *PES 2017*, *NBA 2K17*, *WWE 2K17*

Ist mal wieder glücklich:
über seine beiden Konsolen daheim. So muss ich *Mafia 3* wenigstens nicht am PC zocken und mich ärgern.

Macht sich jetzt unbeliebt:
Ich fand die Kampagne des ersten *Modern Warfare* nie so gut wie der Rest der Welt. Die Prypjat-Sniper-Verteidigen-Mission nervt mich heute noch nachträglich.

Ballert sich:
die nächsten Wochen daher lieber durch die Schützengräben des Ersten Weltkriegs in *Battlefield 1* oder durchs Skaven-verseuchte Übersreik in *Vermintide* (PS4).

CHRISTIAN DÖRRE
Redakteur



Spielt gerade:
Mafia 3, *Rise of the Tomb Raider: 20 Year Celebration*, *WWE 2K17* (PS4)

Ist erschrocken:
Über den technischen Zustand von *Mafia 3*. Das Teil hätte noch gut ein halbes Jahr Entwicklungszeit gebraucht. So kann man ein an sich gutes Spiel auch versauen.

Hängt:
Durch den ausführlichen *Mafia*-Test am Wochenende und nach Feierabend bei etlichen Serien hinterher. Nicht mal für *WWE No Mercy* war bisher Zeit. Aber das ist alles nicht so schlimm, denn schließlich hauen einem manche Kollegen die Spoiler nur so um die Ohren. Danke dafür. Meine Rache wird grausam sein.

LUKAS SCHMID
Redakteur



Ist nicht so geschockt:
Über den Zustand von *Mafia 3*, wie seine Kollegen es sind – und zwar aus dem einfachen Grund, dass er es bisher noch nicht gespielt hat. Nach dem, was ich so gehört habe, wird sich das wohl auch nicht ändern.

Freut sich:
Darüber, dass mit Playstation VR nun ein starker Verkaufs-Motor für die junge Technik erscheint. Hoffentlich erhalten Oculus Rift und HTC Vive dadurch ebenfalls einen dringend benötigten Push.

Genoss:
Seinen Nachsaison-Urlaub am Gardasee und auf Kreta. Sommer, Sonne, Meer bzw. See und seine ersten Mehrseil-Kletterlängen zusammen mit seinem besten Freund – das hat was!

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo: abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren: abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook: www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter: www.twitter.com/pcg_de

PC Games auf Instagram: www.instagram.com/pcgames.de





DAS PC-GAMES-TEAM-TAGEBUCH

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen. Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.

Falsche Diät

Für den Titanfall-2-Test nahm Lukas die Reise nach London auf sich. Weil er seitdem auch so gross und stark werden will wie die meterhohen Roboter im Spiel, ernährt er sich künftig nur noch von der Diätspezialität des gemeinen Spieleredakteurs, nämlich von probiotischen, den Muskelaufbau fördernden Lebensmitteln, auch bekannt als B-U-R-G-E-R.



Matti weiss: Zu fremden Entwicklern steigt man nicht in den Van.

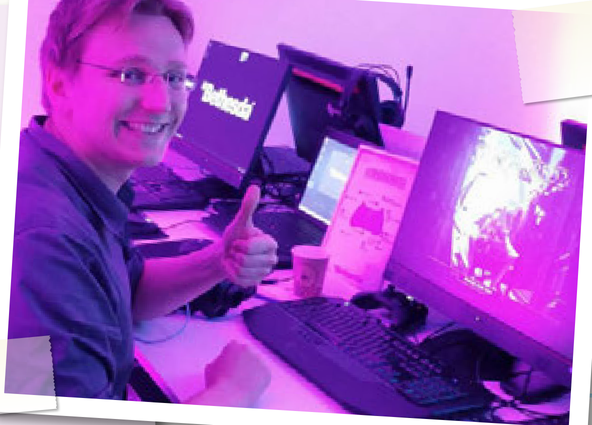

Für einen guten Start in den Tag: Lukas' Frühstück

Falscher Kontinent

Matti reiste für Watch Dogs 2 nach San Francisco – dachte er! Doch die raffinierten Ubisoft-Schergen luden tatsächlich nach Paris ein – die Skyline der Alcatraz-Stadt war nur ein Poster an der Rückwand. Das merkte Matti erst, als er versuchte, in einen Wagen auf der weltberühmten Cable-Car-Strecke einzusteigen. Dabei hätte er eigentlich schon misstrauisch werden müssen, als sein "Interkontinental-Flug" nach weniger als zwei Stunden zu Ende war.

Falsches Viertel

Eigentlich sollte Peter ja Dishonored 2 im Bethesda-Büro spielen – doch dem einzigen überlieferten Bildernachweis nach zu urteilen, verlegten die Verantwortlichen das Hands-on-Event wohl in die Rotlichtmeile von Frankfurt. Oder doch eher die Lilalichtmeile?



PC-Games-Podcast

Hören (und sehen), was gespielt wird!

Tausende Fans freuen sich jede Woche auf den PC-Games-Podcast: In wechselnder Zusammensetzung diskutieren Redakteure über Spiele-Neuheiten, kommentieren aktuelle Meldungen und beantworten Leserfragen. Mehr als 360 Sendungen sind erschienen, wöchentlich kommt eine hinzu. Seit neuestem werden die Podcasts auch per Video aufgezeichnet! Mehr auf www.pcgames.de, Rubrik Magazin -> Podcasts!

Der Abo-Newsletter

Exklusive Infos für PC-Games-Abonnenten

Leser-Aktionen, exklusive Gewinnspiele, Spezial-Angebote und Vorab-Informationen direkt aus der Redaktion – all das bietet der beliebte PC-Games-Abo-Newsletter. Und so bekommt ihr ihn: Einfach Name, Anschrift, E-Mail-Adresse und Abo-Nummer (findet ihr auf dem Adressen-Etikett eures Abo-Hefts) an abo@computec.de mailen – schon seid ihr auf dem Verteiler.



Halo Wars 2

Genre: Echtzeit-Strategie
Entwickler: 343 Industries/ Creative Assembly
Publisher: Microsoft
Termin: 21. Februar 2017

Sieben Jahre nach dem ersten Echtzeit-Strategiespiel im *Halo*-Universum macht sich Teil 2 bereit - ein brandneuer Mehrspieler-Sammelkarten-Modus inklusive. **Von:** Roland Austinat

Dan Ayoub liebt Echtzeit-Strategiespiele: „Ich habe damals meinen PC samt Monitor ins Auto geladen und bin zu Freunden gefahren, um dort *Total Annihilation* im LAN zu zocken", erinnert sich der Studio Head Strategy Games bei 343 Industries. Als es dann vor zweieinhalb Jahren darum ging, einen Partner für die Entwicklung von *Halo Wars 2* zu finden, fiel seine Wahl ohne langes Zögern auf die erfahrenen Strategen von Creative Assembly: „Das Team kam mir als erstes in den Sinn - und ich bin einfach ein großer *Total-War*-Fanboy."

Das dynamische Entwickler-Duo aus England und den USA steht vor einer kniffligen Aufgabe: Einerseits gilt es, mit *Halo Wars 2* eine Geschichte im schon seit 15 Jahren etablierten *Halo*-Universum weiterzuerzählen. Andererseits soll das Spiel auch Genreneulinge anlocken und sie nicht mit zu vielen Details erschlagen. Was ein Geniestreich, dass *Halo Wars* (siehe Seite 18) damit endete, dass die Besatzung der Spirit of Fire in Kälteschlaf versetzt wurde - der Fernantrieb des Raumschiffs war zur Vernichtung einer feindlichen Raumflotte genutzt worden. 28 Jahre später wachen Captain James Cutter, Professor Ellen Anders und der Rest der Besatzung wieder auf und haben nicht die leiseste Ahnung, was in der Zwischenzeit - sprich in *Halo 1-5, ODST* und *Reach* - passiert ist.

Zurück auf der Arche

Kevin Grace, Narrative Director bei 343 Industries, fasst die Sitution in einem Satz zusammen: „*Halo Wars 2* ist ein idealer Einstiegspunkt ins *Halo*-Universum - denn wie je-

Unsere Flammenwerfer-Einheiten heizen den Bodentruppen der Banished ein, während sich unsere und die gegnerischen Fahrzeuge aus zweiter Reihe beschießen.

mand, der neu darin einsteigt, hat auch Captain Cutter keine Ahnung, was in den letzten 28 Jahren passiert ist.“ Doch zum Glück gibt es die künstliche Intelligenz Isabel, die Cutter und damit uns auf den neuesten Stand bringt - während Cutter ihr eine Zusammenfassung der Geschehnisse des ersten Halo Wars gibt. Isabel? Diese KI harrt in einer Station der United Nations Space Command ihrer Rettung, die sich auf einer Arche befindet - einer gewaltigen Station der Blutsväter, die auch für den Bau der Halo-Ringwelten verantwortlich waren. In *Halo 3* waren wir mit dafür verantwortlich, ein solches Konstrukt in die Luft zu jagen.

Praktischerweise ist die Arche etwa zehn Mal so groß wie unsere Erde und bietet genug Platz für die Kampagne von *Halo Wars 2*. Und mit einer Sammlung aller Wesen, die von den Halo-Ringen ausgelöscht wurden, sowie mit zahlreichen Biotopen sollte es auch genug spielerische Abwechslung geben. Art Director Jeremy Cook von 343 Industries zeigt uns einige Entwürfe bekannt anmutender Refugien mit grünen Wiesen und Wäldern, aber auch sehr fremdartige, karge Gebiete, deren Felsen von innen heraus blau leuchten.

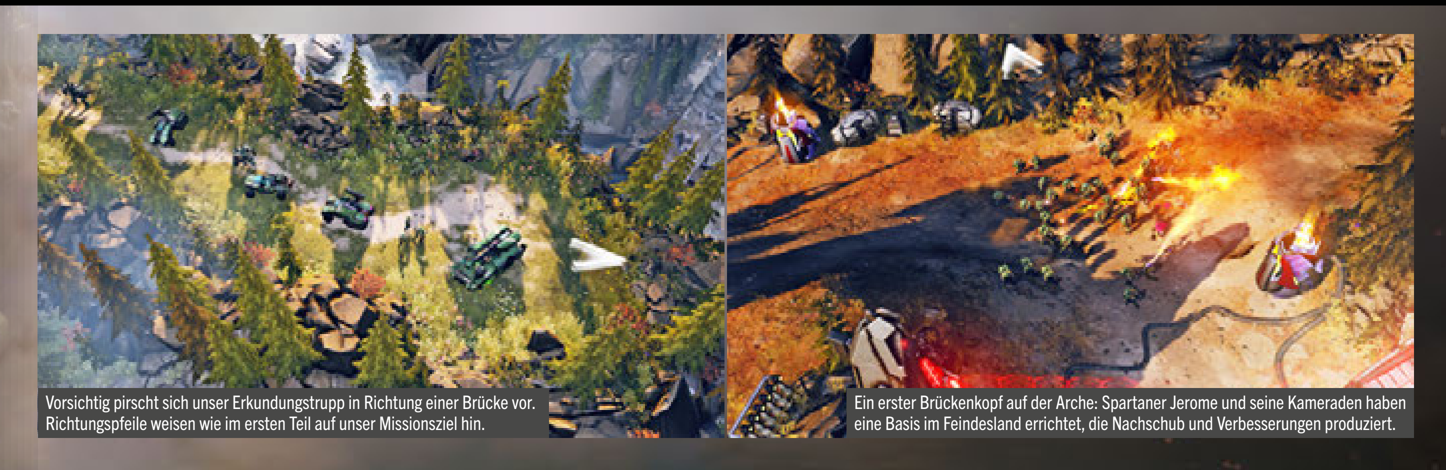
Flucht nach vorn

Die Spirit of Fire schnappt derweil einen Funkspruch auf einer UNSC-Frequenz auf, kann ihn jedoch nicht entschlüsseln - in den letzten 28 Jahren scheint sich in Sachen Chiffrierungstechnik einiges getan zu haben. Deshalb schickt Cutter ein Kommandoteam aus drei Spartanern auf die Arche, um Licht ins Dunkel zu bringen. Die finden dort jedoch nur eine verlassene UNSC-Station vor, in der die Lageristin, pardon, Logistik-KI Isabel Wache hält. Die Spartaner wollen sich gerade auf den Rückweg machen, da werden sie von einem übel gelaunten Jiralhanae namens Atriox windelweich geprügelt. Mehr tot als lebendig entkommen sie mit Isabel im Gepäck, ordern einen Orbitalschlag auf die Station und sausen dann mit einem Warthog-Jeep davon.

Die Flucht dürfen wir selbst spielen: Wir steuern den Jeep echtzeitgemäß per Mausklick und probieren, mit seiner Spezialfähigkeit gegnerische Fußtruppen zu überfahren. Wir schießen Barrieren aus dem Weg, aktivieren Lichtbrücken und stellen fest, dass wir ständig in Bewegung bleiben sollten, denn die feindliche Übermacht ist eben genau das - übermächtig. Im letzten Moment gelingt es uns, der Meute zu entkommen und wieder in Richtung Spirit of Fire zu starten. Was uns auffällt: Die Kamera ist relativ nah dran am Geschehen und könnte noch eine weitere Zoomstufe nach oben vertragen.

Neue Gegner, neuer Kummer

Auf der Kommandobrücke sehen wir eine weitere Zwischensequenz, die von den Spezialeffekt-Profis des Blur Studios gerendert wurde. Hier entstanden unter anderem die spektakulären Trailer von *Star Wars: The Old Republic*, das Team war aber auch schon beim ersten *Halo Wars* am Start. Wir werden Zeuge, wie Isabel die Brückencrew der Spirit of Fire über die Geschehnisse der letzten 28 Jahre unterrichtet: Der Krieg zwischen UNSC und Allianz ist vorüber, die Herrscher der Allianz sind in alle Winde zerstreut. Die Banished, eine Gruppe von Jiralhanae unter Atriox‘ Kommando, hat das Regiment über alle Allianzvölker übernommen, die sich ihr anschließen wollen. „Wenn es die Allianz nicht geschafft hat, Atriox zu besiegen - was wollt ihr dann mit eurem fliegenden Schrotthaufen anrichten?“ fragt Isabel Captain Cutter.



Vorsichtig pirscht sich unser Erkundungstrupp in Richtung einer Brücke vor. Richtungspfeile weisen wie im ersten Teil auf unser Missionsziel hin.

Ein erster Brückenkopf auf der Arche: Spartaner Jerome und seine Kameraden haben eine Basis im Feindesland errichtet, die Nachschub und Verbesserungen produziert.

INTERVIEW MIT **KEVIN GRACE UND JEREMY COOK** ÜBER STORY, DESIGN UND DAS HALO-UNIVERSUM

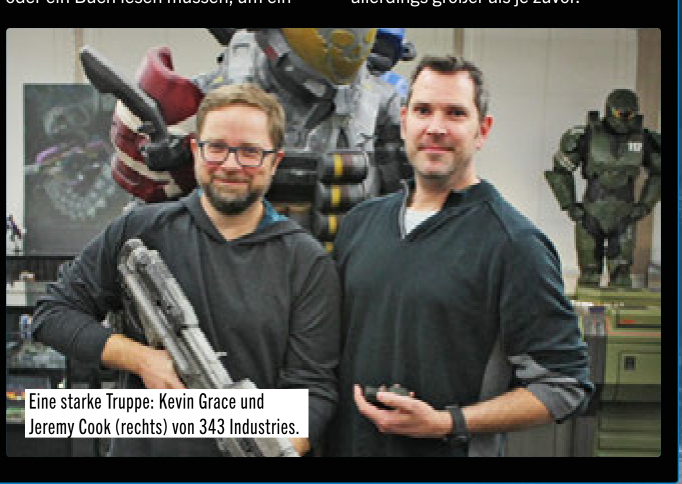
„Das Spieldesign hat Vorfahrt."

Wie wichtig ist die Story beim Design? Kommt ein Crossover der Shooter- und Strategieserien? Wir sprachen mit Narrative Director Kevin Grace und Art Director Jeremy Cook von 343 Industries.

PC Games: Wie entsteht die Story von *Halo Wars 2*? Kommt jemand mit einer tollen Umgebung, ein anderer mit einer Einheit, wieder ein anderer mit einer coolen Geschichte, die dann irgendwie miteinander vermischt werden?
Kevin Grace: All das - und alles gleichzeitig. (lacht)
Jeremy Cook: Doch das Spieldesign hat Vorfahrt. Denken die Designer sich neue „Schachfiguren" aus, schauen wir, wie die am besten ins Konzept passen. Und dann ist es mein Job, ihnen einen coolen Look zu geben.

PC Games: Achtet ihr auch beim Blitz-Modus darauf, dass alles storykonform zugeht?
Kevin Grace: Jein - bei den verfügbaren Einheiten sicherlich. Aber wenn du als Cutter und ich als Atriox in einem 2v2-Spiel in einem Team sind - das ginge eigentlich nicht. Doch so haben wir und ihr mehr Möglichkeiten, was die Anführer, ihre Fähigkeiten und zukünftige Einheiten angehen.

PC Games: Was haltet ihr von einem Crossover der beiden Serien?
Kevin Grace: Die Antwort muss ich ganz vorsichtig formulieren ... (lacht) Indem wir die Zeitlinien der beiden Serien mit *Halo Wars 2* aneinander angeglichen haben, ist so etwas deutlich leichter geworden. Wir wollen euch jedoch keine Hausaufgaben aufbrummen: Ihr sollt kein anderes Spiel spielen oder ein Buch lesen müssen, um ein solches Crossover zu verstehen. Die Wahrscheinlichkeit für ein Crossover ist allerdings größer als je zuvor.


Eine starke Truppe: Kevin Grace und Jeremy Cook (rechts) von 343 Industries.

Wir merken: Isabel ist keine Militär-KI, die selbst in ausweglosen Situationen ihrer Programmierung blind Folge leistet. „Sie ist von Hause aus nicht für den Kampf geschaffen und wird im Spiel noch viel lernen müssen", sagt Kevin Grace. Auch ihr Aussehen unterscheidet sich von KI-Damen wie Cortana und Serina: „Isabel trägt lockere Kleidung, eine eher strubbelige Frisur und warme Farbtöne, damit sie nahbarer und nicht so kalt wie ein Computer erscheint", ergänzt Jeremy Cook.

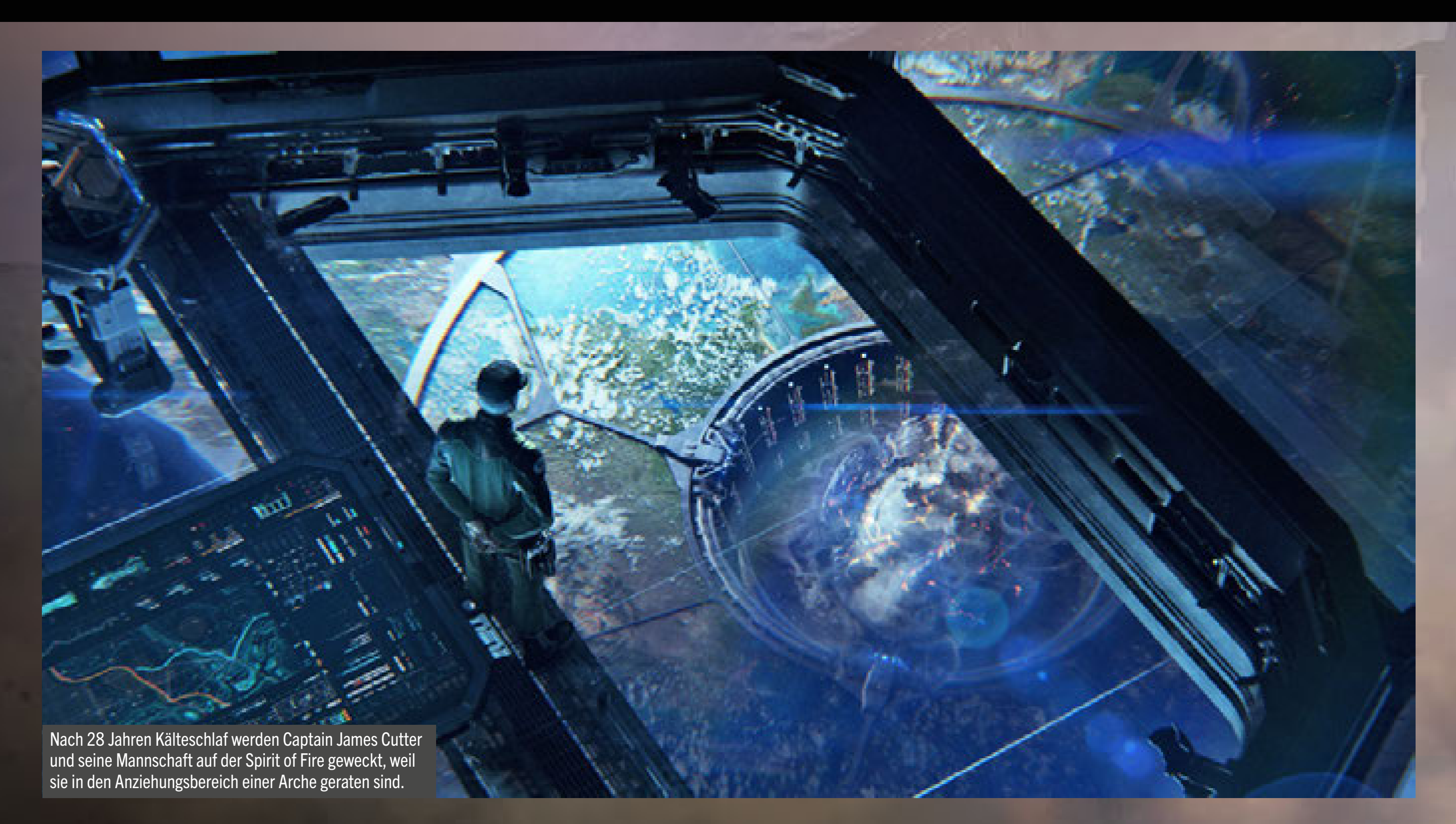
Keine Allianz 2.0

Unser Gegenspieler Atriox ist hingegen nicht durch und durch böse: Er wagte es, sich gegen die Herrscher der Allianz zu erheben, weil er nicht mehr mitansehen konnte, wie er und seine Kameraden auf Himmelfahrtsmissionen geschickt wurden - von denen die meisten Krieger nicht mehr zurückkehrten. So musste die Allianz einen Zweifrontenkrieg kämpfen: gegen die Menschen und gegen Atriox, der nach den Ereignissen in *Halo 5* die Macht an sich riss. Wer dort jetzt das Sagen hat, spiegelt sich auch in der Optik der Feinde beziehungsweise ihrer Einheiten wieder: „Waffen und Rüstungen besitzen jetzt mehr Stacheln, Fahrzeuge sind nicht mehr violett und glatt, sondern rot und zerklüftet", sagt Jeremy Cook.

Atriox selbst ist eine furchterregende Erscheinung: Er markiert sein Eigentum mit seinem Streitkolben, den er aus den Waffenteilen besiegter Feinde zusammengesetzt hat. „Seine Rüstung ist das Beste, was die Banished zu bieten haben", sagt Cook. Auch sie enthält Trophäen wie Schulterplatten gefallener Gegner. „Atriox sollte euch zum Nachdenken bringen", ergänzt Kevin Grace. „Hättet ihr an seiner Stelle das Gleiche getan? Was sind seine Schwachstellen? Wir wollen mit ihm einen Gegenspieler aufbauen, der euch noch jahrelang beschäftigen wird." Wir kämpfen allerdings nicht gegen eine Allianz 2.0, wie Dan Ayoub ausdrücklich betont.

Basisbau mit Hindernissen

Apropos kämpfen - das dürfen wir erneut in einer Mission auf der Arche. Diesmal müssen wir eine


Nach 28 Jahren Kälteschlaf werden Captain James Cutter und seine Mannschaft auf der Spirit of Fire geweckt, weil sie in den Anziehungsbereich einer Arche geraten sind.

„Jammerschade, dass Halo Wars 1 nie für PC veröffentlicht wurde."

Warum kommt *Halo Wars* erst jetzt für den PC? Bekommt der zweite Teil ein vernünftiges Ende? Wir sprachen mit Executive Producer David Nicholson von Creative Assembly und Dan Ayoub, Studio Head Strategy Games bei 343 Industries.

PC Games: Welches Feature, das im ersten *Halo Wars* fehlte, musste unbedingt in Teil zwei?
Davis Nicholson: Kontrollgruppen, ganz klar. Im ersten Teil konnte man nur alle Einheiten auf einmal auswählen, was strategische Manöver etwas einschränkte.
Dan Ayoub: Eine PC-Version. *Halo Wars 1* war eins der besten Echtzeit-Strategiespiele für Konsolen, und es war jammerschade, dass es nie für den PC veröffentlicht wurde.

PC Games: Dass das geht, zeigt ja die Ultimate Edition von *Halo Wars 2* mit eben dieser PC-Fassung. Warum mussten wir sieben Jahre darauf warten?
Dan Ayoub: Wir waren einfach zu sehr mit dem Aufbau unseres Studios und der Entwicklung von *Halo 4* beschäftigt. Als es dann ans nächste Projekt ging, kam *Halo Wars 2* immer wieder ins Gespräch. Und als klar war, dass es sowohl für Xbox One als auch für den PC entstehen würde, sagten wir uns: Das ist die Gelegenheit für eine PC-Fassung des ersten Teils.

PC Games: Habt ihr die mit der Engine von *Halo Wars 2* gebaut?
Dan Ayoub: Nein, aber wir haben den Ur-Programmcode deutlich aufgebohrt: Das Spiel sieht jetzt besser aus und spielt sich eleganter - und enthält alle Download-Inhalte des Originals.

PC Games: Der Brute-Chef Atriox ist der große Bösewicht, der uns mehrere Spiele lang begleiten soll. Bekommt *Halo Wars 2* trotzdem ein vernünftiges Ende?
Dan Ayoub: Ihr kriegt auf jeden Fall ein zufriedenstellendes, vernünftiges Ende - was aber nicht heißt, dass wir alle eure Fragen beantworten werden. (grinst)


Transatlantische Partnerschaft: David Nicholson (Creative Assembly) und Dan Ayoub (343 Industries, rechts).

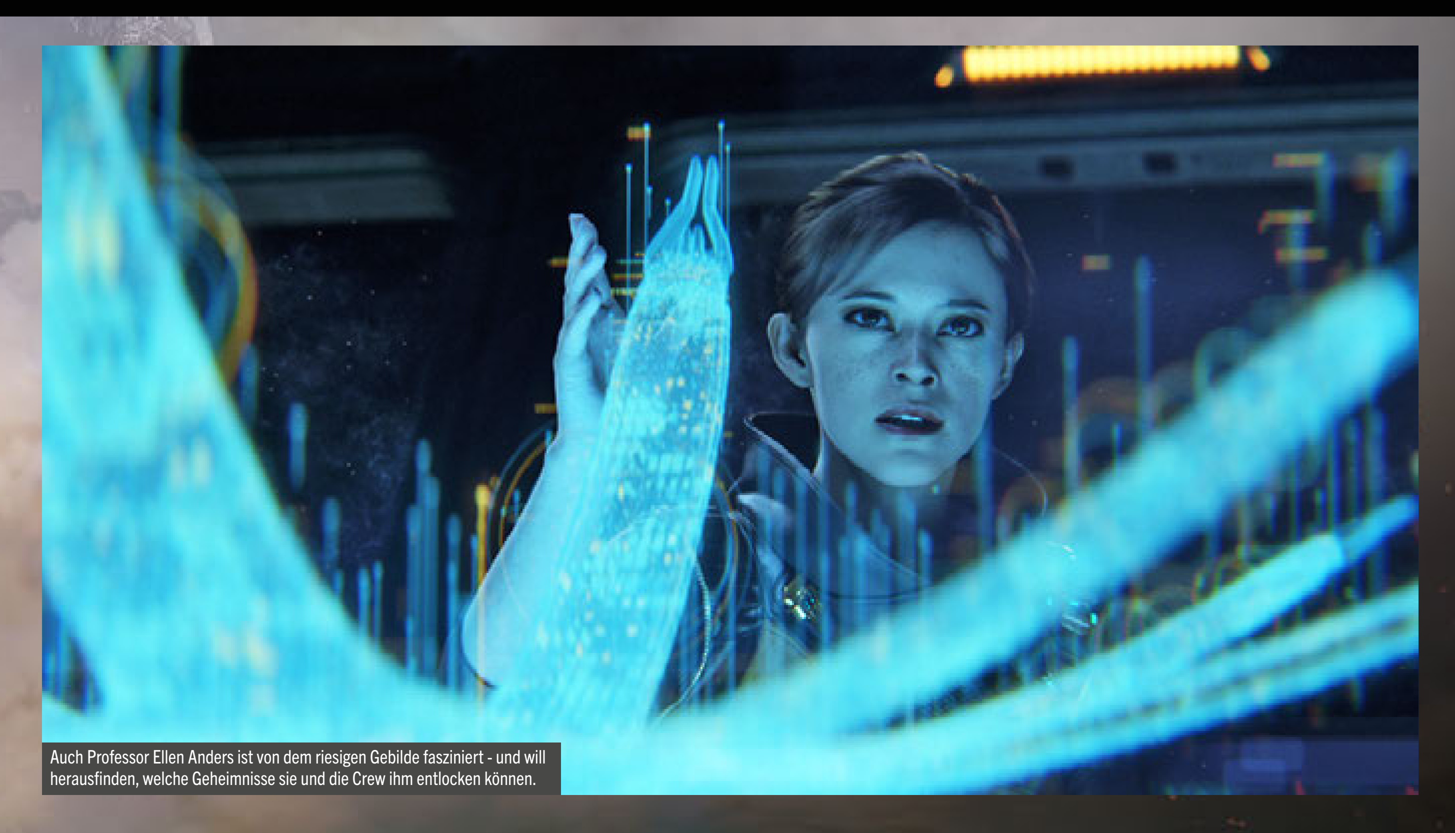
gegnerische Basis stürmen und unsere eigene errichten. Neu ist der Einsatz nicht: Wir durften schon im Juni auf der E3 in Los Angeles zuschauen, wie ein Entwickler seine Truppen auf der Arche steuerte. Immerhin können wir das nun selbst ausprobieren und wählen die zweite der vier Halo-typischen Schwierigkeitsstufen.

Auf dem PC steuert sich *Halo Wars 2* wie ein klassisches Echtzeit-Strategiespiel: Kontrollgruppen, Basisbau, Forschung und Helden mit Spezialfähigkeiten, check. Relativ mühelos rücken wir bis zu einer gegnerischen Basis vor, die wir mit Marines, Flammenwerfer-Einheiten, Warthog-Jeeps und anderem Kriegsgerät zerstören. Das gefällt Decimus nicht - einem von Atriox' Leutnants, der den freigeräumten Baugrund für unseren Stützpunkt unter Beschuss nimmt. Doch das kann uns und unseren Spartaner Jerome nicht schrecken. Nach dem Ende des Bombardements errichten wir unser Basisgebäude, danach eine Versorgungsplattform sowie einen Generator, die uns die beiden Spielrohstoffe liefern. Kasernen bilden Soldaten aus, angewandte Forschung versorgt diese mit Handgranaten.

Alles auf eine Karte

Unsere nächste Aufgabe: die Einnahme von vier Kontrollpunkten, die unsere Basis mit weiteren Rohstoffen versorgen - auch, wenn wir in dieser Mission nichts weiter damit anstellen können. Wie schon der Warthog-Jeep in der Fluchtmission besitzen einige Einheiten Spezialfähigkeiten: Jerome heilt seine Mitstreiter, diese werfen Handgranaten, die Jeeps brettern einmal mehr über feindliches Fußvolk. Mit tausenden von Rohstoff und Energiepunkten und 60 von 60 Einheiten wagen wir den Angriff auf Decimus' Hauptquartier.

Der verläuft halbwegs gut: Wir schalten feindliche Gleiter aus, die unseren Jeeps gefährlich werden könnten und legen die Gebäude der Basis in Schutt und Asche. Das ruft Decimus auf den Plan. Doch während wir noch damit beschäftigt sind, seinen Schutzschild zu knacken, greift ein Banished-Stoßtrupp unser eigenes Hauptquartier an. Wir kümmern uns nicht weiter darum, denn Decimus Schutzschild


Auch Professor Ellen Anders ist von dem riesigen Gebilde fasziniert - und will herausfinden, welche Geheimnisse sie und die Crew ihm entlocken können.

Unerwarteter Besuch: KI-Einheit Isabel hatte die Hoffnung auf Rettung schon aufgegeben, als Spartaner Jerome und seinen Freunden in einer USNC-Station finden.

ist Geschichte - jetzt geht es ihm direkt an den Kragen. Allerdings lässt der feindliche Kommandant nun regelmäßige Orbitalschläge hinabregnen, vor denen wir Reißaus nehmen müssen. Obendrein kommen noch die Truppen zurück, die erfolgreich unsere Basis zerstört haben. Wir pokern hoch und hetzen unseren Spartaner und einen kläglichen Rest von Marines weiter auf Decimus, müssen uns jedoch kurz vor dessen Tod selbst geschlagen geben.

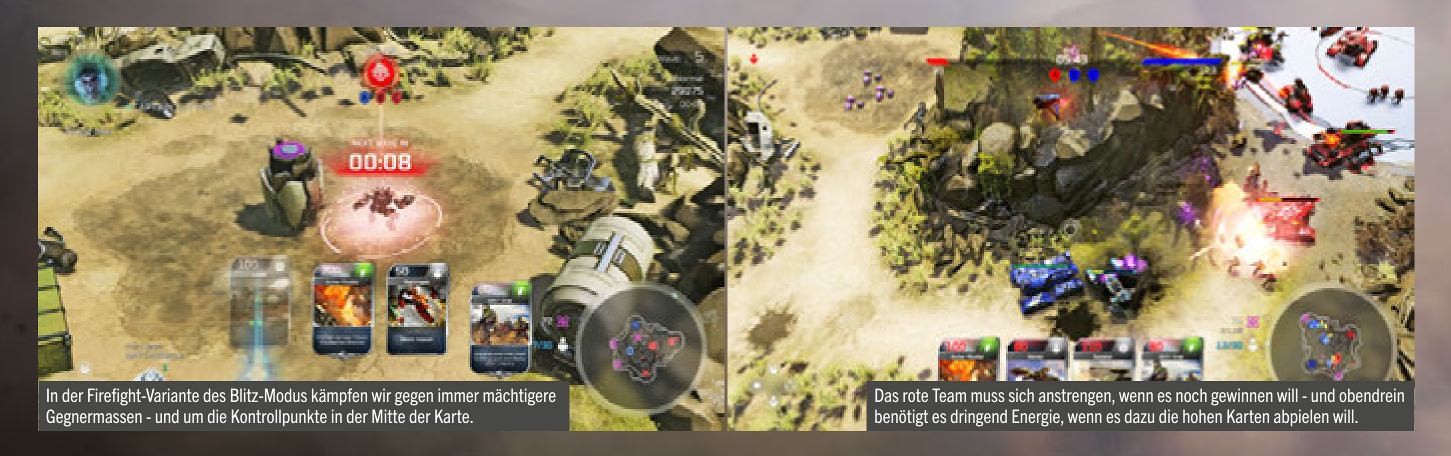
Panzer- und Orchestersound

Auch, wenn wir gegen Decimus und seine Schergen den Kürzeren gezogen haben: Wir wollen es gleich noch einmal versuchen. Daran nicht ganz unschuldig ist neben der feschen Optik die akustische Untermalung des Spiels, die von Paul Lipson koordiniert wird. Er berichtet, wie sein Team die Geräusche von Panzern, Kettenfahrzeugen und Flammenwerfern aufgenommen hat, um daraus eine komplett neue Klangbibliothek für *Halo Wars 2* zu bilden. „Im ersten *Halo* ist der Sound des Warthog-Jeep noch eine Mischung aus Porsche- und Subaru-Motor“, weiß Lipson. Die Tonaufnahmen waren nicht ganz ungefährlich: „Ein Mikrofon haben wir mit dem Flammenwerfer angekokelt“, grinst Lipson. Warum bei den Aufnahmen historische Panzer und nicht etwa ein moderner Abrams-Tank zum Einsatz kamen? „Ein Abrams klingt mehr wie ein Raumschiff als ein Panzer - und wir hätten ihn auch nicht mit einem Kran hochheben können, um die Ketten ohne Belastung aufzunehmen“, so Paul Lipson.

Der drei Stunden lange, bei 20th Century Fox und Skywalker Sound aufgenommene Soundtrack wird mit einem von Lipson erfundenen und patentierten Musiksystem wiedergegeben. Es erkennt, was gerade im Spiel passiert und wechselt dynamisch zwischen vier „Hektikstufen“. In den zwei Kompositionen, die uns Paul Lipson vorspielt, blitzen immer wieder Anspielungen auf frühere Stücke auf, etwa Chormotive aus dem *Halo*-Intro. Mit über 50 Sprechern und tausenden von Dialogzeilen gilt auch für die Sprachaufnahmen das Motto „Klotzen statt Kleckern“.

Potz Blitz!

Nach der akustischen Verschnaufpause geht‘s in den Mehrspielermodus. Hier erwarten uns zunächst genretypisch acht Karten und drei Spielmodi: Deathmatch (Gegner eliminieren), Domination (Kontrollpunkte halten) und Stronghold (Basis erweitern) - sowohl gegen gegen menschliche Spieler oder den Computer. Brandneu ist jedoch Blitz: eine Mischung aus Sammelkartenspiel und vereinfachtem PvP ohne Basisbau, bei dem Charaktere, Fahrzeuge und Aktionen aus *Halo Wars 2* auf



In der Firefight-Variante des Blitz-Modus kämpfen wir gegen immer mächtigere Gegnermassen - und um die Kontrollpunkte in der Mitte der Karte.

Das rote Team muss sich anstrengen, wenn es noch gewinnen will - und obendrein benötigt es dringend Energie, wenn es dazu die hohen Karten abpielen will.



1 Im Blitz-Modus stellt jeder Spieler ein Deck aus zwölf Karten zusammen. Teure Karten sind durchschlagskräftiger, benötigen jedoch mehr der stets knappen Energie.

2 Die Symbole unter dem Bild zeigen möglichen Ziele an: Fußtruppen, Fahr- oder Flugzeuge. Die Marines schnappen sich auch Gegnergesundheit und werfen Granaten.

3 Natürlich gibt es bei einem Sammelkartenspiel die Chance, doppelte Karten zu ziehen. Kein Grund zum Kummer, denn damit steigt die Stufe der bereits vorhandener Karten.





den Karten abgebildet sind. Spielen wir eine Karte ab, erscheint automatisch die nächste aus dem Deck. Sind alle zwölf Karten abgespielt, geht es wieder von vorne los - wir stehen also nie mit einer leeren Hand da.

Was im ersten Moment etwas seltsam klingt, stellt sich als grandiose Idee heraus. Nach der Wahl eines Anführers und einem Deck von zwölf Einheiten- beziehungsweise Aktionskarten geht es los: Rechts beziehungsweise links von unserer Basis liegen drei Kontroll- und zufällig auftauchende Energiekisten, ohne die wir keine Karten abspielen können. Je länger und je mehr Kontrollpunkte wir besetzen, desto schneller tickt ein Zähler in unsere Richtung: Das Team, das zuerst eine festgelegte Punktzahl erreicht, gewinnt. „Viele Spieler sagten uns, dass sie ein Echtzeit-Strategiespiel mit seiner Fülle von Entscheidungen abschreckt“, sagt Oli Smith, Projektleiter bei Creative Assembly. „Unsere Antwort ist ein rund zehn Minuten langer Mix aus Strategie und Action, der sowohl Einsteigern als auch Profis Spaß macht.“

Sammle sie alle!

Wir probieren Blitz zuerst im Firefight-Modus gegen den Computer aus: Hier strömen immer neue Gegnerwellen auf uns zu, mit denen wir um die Kontrollpunkte ringen. Nach ein paar Partien verinnerlichen wir, welcher Held - derzeit Cutter und Atriox - welche Karten mitbringt und probieren Strategien wie das Postieren schwerer Einheiten auf einem Kontrollpunkt aus, während ein Warthog-Jeep Energiekisten einsammelt und ein Stoßtrupp den PC vor dem Aufbau einer schlagkräftigen Truppe hindert. Rund 20 Minuten überleben wir, bis uns die 18. Welle den Garaus macht.

Anschließend geht es mit einem menschlichen Kollegen gegen zwei Kontrahenten. Das macht riesigen Spaß - insbesondere, weil wir unsere Aktionen miteinander absprechen und so unsere etwas planloseren Widersacher in Rekordzeit bezwingen. Außerdem lassen sich manche Decks beziehungsweise deren Karten zu pfiffigen Kombos, nun, kombinieren. Ah, die Karten. Wie in Hearthstone gibt es für das Erledigen täglicher und wöchentlicher Aufgaben neue Kartenpakete - ebenso für erreichte Kampagnenziele. Ein Menüpunkt namens „Buy Packs“ zeigt, wohin die Reise geht, wenn man ein schlagkräftiges Deck aufbauen will, aber nicht genug Freizeit für das dafür benötigte Spielen hat. Zum Verkaufsstart von *Halo Wars 2* sollen sechs Anführer mit spezifischen und allgemeinen Karten mitgeliefert werden. Der Blitz-Modus ist dabei komplett optional - wer lieber klassische Mehrspielerpartien oder gar nur die Kampagne mag, muss keine einzige Kartenpackung öffnen. ❑



Das blaue Team versucht ein Comeback, allerdings hat das rote Team bereits 74 von 100 benötigten Punkten erreicht - ein verbissener Kampf um die Kontrollpunkte entbrennt.

ROLAND MEINT

„Der Blitz-Modus - mein gar nicht so heimlicher Mehrspieler-Favorit“

Das lange Warten hat sich gelohnt: Der erste PC-Auftritt der *Halo-Wars*-Serie scheint eine sehr runde Sache zu werden. Eine spannende Kampagne, die sowohl Serienveteranen anspricht als auch mit einem schlauen Kniff alle Halo-Einsteiger auf den aktuellen Stand der Dinge bringt, klassische Mehrspieler-Varianten und der innovative Blitz-Modus sind ein wirklich rundes Paket. Vier Monate vor der Veröffentlichung des Spiels hätte ich jedoch gerne einen tieferen Einblick in die Kampagne bekommen, und auch die nach den Worten der Entwickler noch nicht finale Benutzeroberfläche benötigt noch etwas Feinschliff, Stichwort: Kameradistanz. Auf jeden Fall freue ich mich, dass mit *Halo Wars 2* endlich wieder ein vernünftiges Echtzeit-Strategiespiel für den PC erscheint.

Wer artig seine Einheiten aus- und aufrüstet, wird nach dem erfolgreichen Ende einer Mission genretypisch mit mächtigen Fahrzeugen belohnt.

REPLAY

Halo Wars

Vom 3D-Shooter zum Echtzeit-Strategiespiel – und dann auch noch auf der Xbox 360: Wie die Ensemble Studios es schafften, das Unmögliche möglich zu machen. **Von:** Roland Austinat

Wer als Shooter-Fan vor 15 Jahren eine Spielkonsole kaufen wollte, kam an *Halo* und der allerersten Xbox nicht vorbei. Nachdem das Science-Fiction-Spektakel auf der E3 1999 für großes Aufsehen gesorgt hatte und sogar von Steve Jobs persönlich auf der Macworld vorgestellt worden war, übernahm Microsoft auf der Suche nach Exklusivtiteln für die erste eigene Konsole kurzerhand Entwickler Bungie und verlegte das Team von Chicago nach Seattle.

War *Halo* ursprünglich noch ein Echtzeit-Strategiespiel, wechselte das Genre zuerst in Richtung Action-Adventure mit Außenansicht, bevor es schließlich ein 3D-Shooter wurde. Und ein überaus erfolgreicher noch dazu: Alle Nachfolger und Ableger eingerechnet haben sich die *Halo*-Spiele über 65 Millionen Mal verkauft.

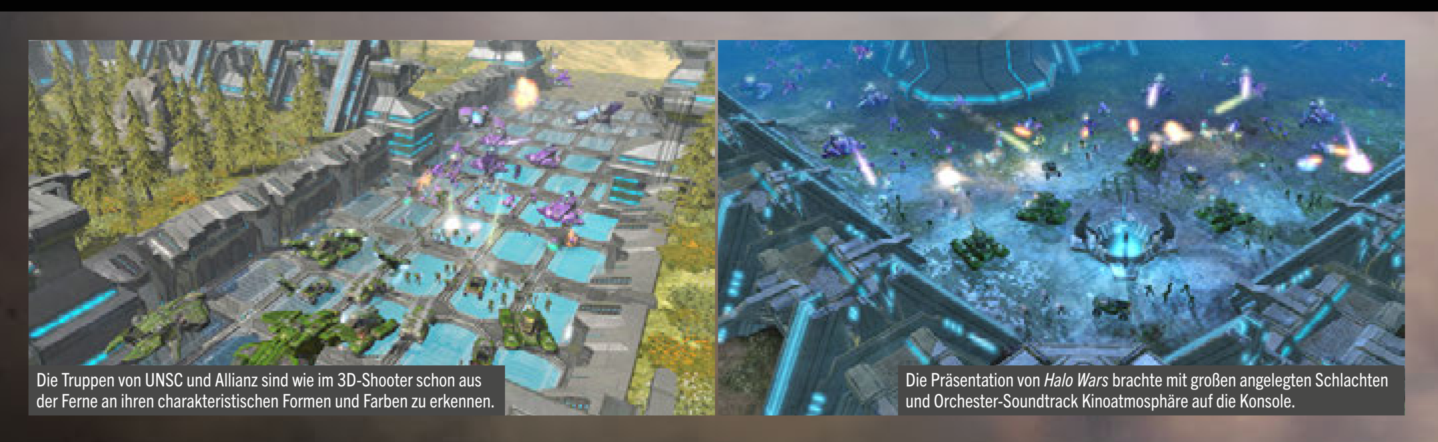
Echtzeit-Strategie für die Konsole?

2004, drei Jahre nach *Halo*, versuchten die Strategieexperten von Ensemble Software (*Age of Empires*, *Star Wars: Galactic Battlegrounds*), ein uraltes Problem zu lösen: ein Strategiespiel für eine Spielkonsole zu entwickeln. Das Genre, das auf dem PC dank Maus und Tastatur hervorragend funktioniert, hat es auf Konsolen nicht gerade leicht. Sicher, es gab einige japanische Titel wie *Final Fantasy Tactics*, *Ogre Battle*, *Herzog* und Co., doch das flinke Gruppieren von Einheiten per Maus, das rasante Scrollen quer über das Schlachtfeld und vor allem die Produktion einer gewaltigen Zahl von Einheiten klappte mit einem Controller einfach nicht besonders gut.

Nach über einem Jahr präsentierte Ensemble das Ergebnis der Mutterfirma Microsoft. Eine der wichtigsten Neuerungen: Statt mehrerer genretypischer Ressourcen gab es nur eine einzige, die auch nur in den Stützpunkten produziert wurde, zwischen denen man mit Tastendruck wechseln konnte. Den Microsoft-Vertretern gefiel der auf *Age of Mythology* basierende Prototyp so gut, dass sie vorschlugen, den Titel ins *Halo*-Universum zu verlegen – die Geburtsstunde von *Halo Wars* hatte geschlagen.

Gegen Allianz und Flood

Inhaltlich spielt *Halo Wars* 21 Jahre vor den Ereignissen des ersten *Halo*. Sechs Jahre bekriegen sich Menschen und die außerirdische Allianz schon auf dem Planeten Harvest. Warum die Aliens sich nicht von Harvest trennen können, müssen wir als Sergeant John Forge vom Raumschiff Spirit of Fire herausfinden: Wie sich herausstellen soll, versuchen die Feinde der Menschheit, eine uralte Anlage der Blutsväter auszugraben, um sich die dort vorhandene Technologie unter den



Die Truppen von UNSC und Allianz sind wie im 3D-Shooter schon aus der Ferne an ihren charakteristischen Formen und Farben zu erkennen.

Die Präsentation von *Halo Wars* brachte mit großen angelegten Schlachten und Orchester-Soundtrack Kinoatmosphäre auf die Konsole.

HALO WARS: VOM 3D-SHOOTER ZUM ECHTZEIT-STRATEGIESPIEL

Um auch *Halo*-Fans in *Halo Wars* zu locken, bauten die Designer auch schon mal einen ganzen Shooter-Abschnitt in das Echtzeit-Strategiespiel ein.

Die Designer der Ensemble Studios wollten die Fans der *Halo*-Reihe mit vertrauten Elementen in das für sie vielleicht nicht so geläufige Genre der Echtzeit-Strategiespiele locken. Dazu sollte es neben zahlreichen Einheiten und Schiffen auch ein Wiedersehen mit aus *Halo* bekannten Gebieten geben. Dumm nur, dass Harvest und Co. im 3D-Shooter natürlich noch nicht vorgekommen waren. Die Lösung brachte der Mehrspielermodus, denn dort spielte die Story der Kampagne keine echte Rolle.

Eine der beliebtesten *Halo*-Karten war Blood Gulch, die es in leicht veränderter Form immer wieder in spätere Serienteile schaffte. In leicht abgewandelter Form tauchte sie auch in *Halo Wars* als 1v1-Schauplatz auf. In einem schmalen, von hohen Felsen umgebenen Tal befinden sich je ein Hauptstützpunkt der Allianz und der United Nations Space Command. Im Gegensatz zu *Halo* packten die Ensemble-Designer zusätzliche neutrale Rebellenbasen und Reaktoren in die nun quadratische statt wie im Shooter rechteckige Karte. Die Höhlen und Felsgänge, in *Halo* Schauplätze dramatischer Feuergefechte, fielen der Tatsache zum Opfer, dass sie sich in einem Echtzeit-Strategiespiel schlicht nicht vernünftig umsetzen lassen.

So verhältnismäßig schlicht sah die Mehrspielerkarte Blood Gulch vor 15 Jahren im allerersten *Halo* aus. (Bild: Halopedia)

▶ Und das ist die Blood-Gulch-Variante, in der in *Halo Wars* zwei Spieler aufeinander losgehen durften.

Nagel zu reißen. Kein oscarverdächtiges Drehbuch, aber das braucht es ja auch im Kino nicht, wenn Schauplätze, Inszenierung und Spezialeffekte stimmen. Und gerade hier zog *Halo Wars* alle Register.

Von Harvest geht es zur menschlichen Koloniewelt Arcadia, auf der die Allianz eine Superwaffe baut. Das Finale findet in und um eine bislang unbekannte riesige Hohlwelt statt, in der es vor den üblen Flood nur so wimmelt – und in der eine komplette Raumflotte der Blutsväter auf ihren Einsatz wartet. Die Allianz will damit ein für alle Mal die Menschheit auslöschen, was Forge mithilfe seines kommandierenden Offiziers James Cutter, der Wissenschaftlerin Ellen Anders und einer Gruppe von Spartaner-Kriegern verhindern muss. Spoiler-Alarm: Es gelingt ihnen zwar, Allianz und Flood zu besiegen, doch um die Hohlwelt-Flotte zu beseitigen, opfert sich John Forge, indem er den Überlicht-Antrieb der Spirit of Fire darin detonieren lässt.

Alte und neue Einheiten

Ende 2006 wurde *Halo Wars* das erste Mal angekündigt, Anfang 2009 erschien das Spiel dann endlich für die Xbox 360. Die Kritiker waren erfreut und priesen die filmartige Präsentation inklusive Orchestersoundtrack und gewaltigen Explosionen. Auch Ensembles Entschlackung von Steuerung, Rohstoffen und Einheiten kam an – wobei manche Tester monierten, dass 15 Missionen und nur eine in der Kampagne spielbare Fraktion ein bisschen wenig wären. Im Mehrspielermodus gab's dafür die Wahl zwischen United Nations Space Command (UNSC) und Allianz.

Mit viel Liebe hatten die Entwickler dabei die Einheiten der Shooter ins Spiel integriert, wobei sie sich manchmal genrebedingte künstlerische Freiheiten herausnahmen. So erinnerte sich Lead Designer Graeme Devine in einem Interview des Branchenmagazins Gamasutra: „Ein Warthog-Jeep springt dreimal so hoch und fährt viermal so schnell wie in *Halo* – aber sieht genauso aus." Neben den klassischen Fahrzeugen und Truppentypen brachte Ensemble auch einige Eigenentwicklungen ins Spiel, darunter den Vampire-Gleiter der Allianz, der mit Nadler-, Puls- und Energiekanonen bewaffnet war, aber dennoch leichte Beute für eine Boden-Luft-Rakete oder einen den Vampire enternden Spartaner. Um der Allianz eine schlagkräftige Bodeneinheit gegenüberzustellen, brachten die Designer den Cyclops ins Spiel, einen über vier Meter hohen Mech.

Ensemble ohne Happy End

Auch wenn die Spieldesigner ihr Ziel erreicht hatten, *Halo*-Spieler in ein Echtzeit-Strategiespiel zu locken und Echtzeit-Strategen das *Halo*-Universum schmackhaft zu machen, gab es für sie kein Happy End. Noch vor der Veröffentlichung von *Halo Wars* waren in den Ensemble Studios bereits die Lichter ausgegangen. Microsoft hatte das profitable (!) Tochterunternehmen im Zuge weltweiter Sparmaßnahmen geschlossen. Zuvor war bereits ein *Halo*-MMOG eingestellt wurden, an dem Ensemble gearbeitet hatte – genau wie fünf weitere Projekte, darunter ein Rollenspiel und ein Jump & Run. Einige Ensemble-Mitarbeiter schlossen sich daraufhin zu Robot Entertainment zusammen und versorgten *Halo Wars* noch ein weiteres Jahr mit Updates. ❑



Was manche Echtzeit-Strategen etwas enttäuschte: Sie durften die Allianz nur in Mehrspielerpartien kontrollieren.

WO BEKOMME ICH ES? UND LÄUFT DAS NOCH?

Nach der Konsolen-Premiere vor sieben Jahren wurde immer wieder gemunkelt, dass *Halo Wars* auch für den PC umgesetzt werden sollte – doch das ist bis heute nicht geschehen. Ob es daran lag, dass die Steuerung für den PC erheblich hätte umgestrickt werden müssen oder daran, dass das ursprüngliche Entwicklungsteam nach der Schließung der Ensemble Studios in alle Winde verstreut wurde? Hersteller Microsoft zeigte sich allerdings einsichtig: Im Rahmen der am 21. Februar 2017 an den Start gehenden *Ultimate Edition* von *Halo Wars 2* erscheint auch der erste Teil für PC und Xbox One. Wer nicht so lange warten möchte oder eine Xbox 360 besitzt, kann *Halo Wars* für rund 20 Euro kaufen oder zumindest eine kostenlose Demo im Xbox-Games-Store herunterladen.

Die Missionen können ganz nach Gusto absolviert werden. Dabei haben uns die Schießereien aber nicht so richtig Spaß gemacht, da die Zielhilfe in der Vorschaufassung zu stark eingestellt war.

Watch Dogs 2

Genre: Action
Entwickler: Ubisoft Montreal
Publisher: Ubisoft
Termin: 15. November 2016

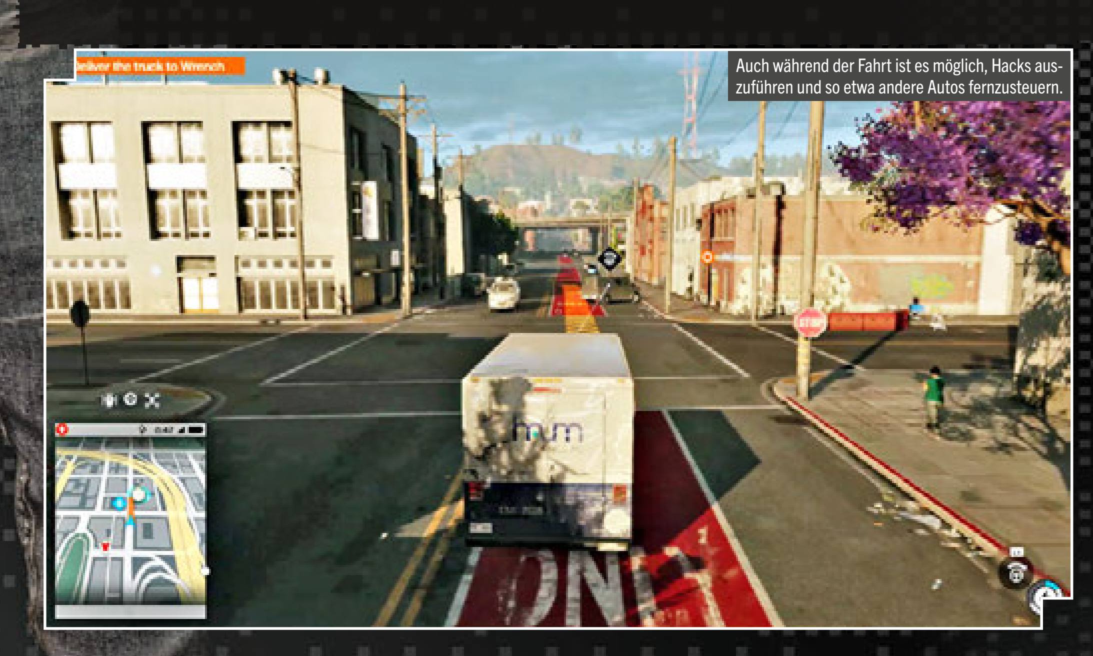
Unsere letzte Vorschau zu *Watch Dogs 2* schlossen wir mit den Worten ab, dass der zweite Teil der Hacker-Saga zumindest recht gute Chancen hat, ein gelungenes Open-World-Abenteuer zu werden. Nun lud uns Publisher Ubisoft nach Paris ein, damit wir knapp zwei Monate vor dem Erscheinen einen letzten Blick auf die PS4-Version werfen konnten. Wir durften uns rund zwei Stunden lang frei durch die in einem fiktiven San Francisco angesiedelte Spielwelt bewegen und so eine ziemlich lange, in vier Abschnitte gegliederte Hauptmission namens „HAUM 2.0“ erledigen. Die Anspielzeit war aber am Ende so knapp bemessen, dass wir nicht einmal die Quest komplett abschließen konnten und nur mit Mühe und Not die wichtigsten Sehenswürdigkeiten des gigantischen Schauplatzes – darunter natürlich die Golden Gate Bridge und Pier 39 – im Schnelldurchgang abklappern konnten. Für die vielen Nebenbeschäftigungen wie etwa das Kutschieren von bestimmten Passanten oder das Sammeln von diversen Musikstücken reichten die zwei Stunden schlicht und einfach nicht aus.

Lernfähige Entwickler

Obwohl unser Anspieltermin folglich ein wenig in Stress ausartete, müssen wir zugleich sagen, dass die Entwickler anscheinend aus den Fehlern des letzten Teils gelernt haben und unsere kurze Visite in San Francisco richtig Laune gemacht macht. Warum? Weil wir uns wirklich wie ein allmächtiger Hacker gefühlt haben und wir die einzelnen Etap-

Von: Matti Sandqvist

Der Vorgänger war nicht ganz ohne Fehl und Tadel. Ob die Fortsetzung mehr Potenzial hat, konnten wir auf einem Event in Paris überprüfen.



Auch während der Fahrt ist es möglich, Hacks auszuführen und so etwa andere Autos fernzusteuern.

Die Hackergruppe Dedsec geht gegen das neue Sicherheitssystem ctOS 2.0 vor.

pen der Mission so fast ganz nach Gusto erledigen konnten – und dabei auch erfrischend anders als in vielen anderen Open-World-Titeln. Zudem mag der neue Protagonist Marcus Holloway zwar nicht die Klasse eines Ezio Auditore aus der *Assassin's Creed*-Reihe erreichen, aber zumindest wirkte der neue Hackerheld bei unserer zweiten Begegnung nicht ganz so unsympathisch wie Aiden Pearce aus dem ersten Teil. Außerdem wollen die Entwickler mit Nebencharakteren wie Wrench, der eine futuristische LED-Maske trägt und mit seiner elitären Nerd-Einstellung für den einen oder anderen Lacher gut ist, scheinbar den bierernsten Ton des Vorgängers ein wenig kompensieren. Ob der Humor schlussendlich wirklich gut ankommt oder auf Dauer doch nur bemüht wirkt, können wir anhand der wenigen bisher gesehenen Zwischensequenzen natürlich noch nicht sagen.

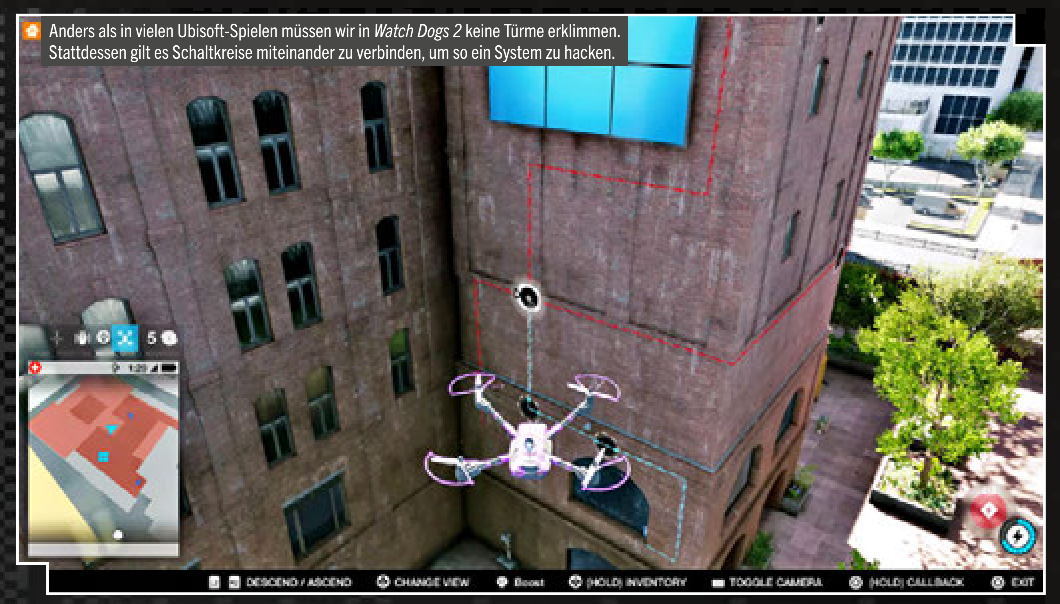
Über die Vorgeschichte unseres Hauptcharakters haben wir beim Anspieltermin in Paris leider immer noch nicht viel erfahren. Zumindest wissen wir, dass der Gute einer aus *Watch Dogs 1* bekannten Hackergruppe namens Dedsec angehört, die gegen den Erfinder des neuen automatischen Überwachungssystems ctOS 2.0 vorgeht. Stattdessen wurden wir mitten ins Geschehen geworfen und mussten ganz ohne Tutorial mit der relativ komplexen Steuerung klarkommen und gerieten deshalb leicht ins Schwitzen. Kein Wunder: Die von uns gespielte Mission soll ungefähr in der vierten Spielstunde angesiedelt sein und so hatten wir Zugriff die meisten im Spiel enthaltenen Gadgets. Das hat uns auf dem Event etwas überfordert (wo war nochmal die Taste zum Einschalten der Flugdrohne und mit welchem Knopf kann ich den Parcours-Laufmodus einschalten?), aber andererseits sind wir uns sicher, dass man mit der Zeit mit der auf den ersten Blick etwas überfrachteten Bedienung wunderbar klarkommen wird.

Immerhin erklärte uns ein freundlicher Ubisoft-Mitarbeiter die Grundzüge des Spiels und beleuchtete nochmals die wichtigsten spielerischen Neuerungen in *Watch Dogs 2*: So stehen uns im neuen Abenteuer zwei unterschiedliche Drohnen zur Verfügung, die nicht nur der Erkundung dienen, sondern ebenfalls Hacks ermöglichen. Zudem können wir nun mit unserem Smartphone sowohl Zivilisten als auch Wachen auf vier unterschiedliche Weise manipulieren. Drei der Optionen dienen der Ablenkung, etwa das Handy klingeln zu lassen oder die Polizei auf die Zielperson zu hetzen. Zudem können wir – wie bereits im ersten Teil – das Ersparte von Passanten entwenden. Obendrein stehen uns besondere „Massen-Hacks" zur Verfügung, mit denen wir mehrere Zivilisten oder Wachen gleichzeitig manipulieren können. Allerdings kosten solche Hacking-Aktionen viel Energie, weshalb man sie nur sehr gezielt einsetzen kann.



Ab nach Hause!

Im ersten Teil der „Haum 2.0"-Mission sollten wir einen Prototypen eines neuen Heimsicherheit-OS entwenden. Dafür war es notwendig, einen vollbeladenen Truck aus einem gut beschützten Hafen-Areal zu entwenden und anschließend damit vor den Verfolgern zu fliehen. Die Mission hätten wir auf diverse Arten, etwa mit dem Sturmgewehr in der Hand oder auch schleichend, erledigen können. Wir entschieden uns aber für die echte Hacker-Methode, sprich dafür, aus der Entfernung mittels der beiden Drohnen möglichst viele der Wachen aus-



Anders als in vielen Ubisoft-Spielen müssen wir in *Watch Dogs 2* keine Türme erklimmen. Stattdessen gilt es Schaltkreise miteinander zu verbinden, um so ein System zu hacken.



Nebencharaktere wie Wretch sollen anscheinend den bierernsten Ton des Vorgängers kompensieren.

zuschalten und anschließend den Truck per Fernsteuerung aus dem Areal zu bewegen. Der Plan wirkte zwar auf dem Papier relativ simpel, jedoch mussten wir die Mission einige Male wiederholen, weil wir (noch) mit der Steuerung der Flugdrohne und vor allem mit der Fernbedienung der Fahrzeuge so einige Probleme hatten. Vielleicht wäre der Auftrag etwas leichter zu lösen gewesen, wenn wir statt der Flug- mehr die fahrbare Drohne eingesetzt hätten – wer weiß. Ein wenig gewundert haben wir uns jedoch bei unseren vielen gescheiterten Versuchen über die KI der Wachen: Das Personal am Hafen schien sich nur wenig dafür zu interessieren, dass ein Transportwagen ganz ohne Fahrer gegen diverse Mauern fuhr und sogar fast im Hafenbecken gelandet ist. Ob das die Immersion beim Spielen stört, ist natürlich jedem selbst überlassen. *Watch Dogs 2* ist auch nur ein Videospiel und greift auf übliche KI-Routinen zurück, die eben die unsere Unfähigkeit nicht immer berücksichtigen kann.

Ähnliches galt aber nicht für die anschließende Flucht. Nachdem wir in den Transporter gesprintet sind und selbst das Steuer übernommen hatten, war die Polizei sofort auf Tuchfühlung mit uns. Zum Glück kann unser Held Marcus auch während der Fahrt auf seine Hacking-Fähigkeiten zurückgreifen und so haben wir nicht nur die Ampeln auf der Flucht manipuliert, sondern auch einige entgegenkommende Autos per Fernbedienung auf die Cops fahren lassen. Die Polizisten haben dabei aber ziemlich clever agiert und ihre Ausweichmanöver zur rechten Zeit eingeleitet. Da wir jedoch dank unserer Skills auf einen Nitro-Boost zurückgreifen konnten, wuchs der Abstand zwischen den Verfolgern und uns ziemlich schnell. Endlich am Ziel angekommen, waren wir wieder einmal ziemlich verschwitzt, aber auch froh, den Abschnitt erfolgreich abgeschlossen zu haben. Spannung erzeugen – das scheint eine der vielen Stärken der Missionen von *Watch Dogs 2* zu sein!

Keine Ballerbude

Die nächsten Abschnitte des Auftrags führten uns zu einer High-Tech-Villa und zu einer Firmenzentrale, in der wir ähnlich wie im Hafen mit der Flug- und fahrbaren Drohne das meiste erledigt haben. Erst im letzten Kapitel konnten wir wegen Zeitnot keinen vernünftigen Weg zum Ziel finden und haben stattdessen versucht, alle Wachen mit brachialer Gewalt auszuschalten. Es war aber ziemlich offensichtlich, dass man auf die Rambo-Methode nur im Notfall zurückgreifen sollte: Die Schießereien waren wegen des starken Auto-Aims zwar sehr einfach, aber machten deshalb auch kaum Spaß. Ohne Zielhilfen könnten wir uns aber vorstellen, dass man es gegen die große Übermacht der Schurken (meist sind mehr als 15 Wachen in einem Areal unterwegs) nur als Shooter-Profi eine Chance hat.

Insgesamt waren wir sehr angetan von *Watch Dogs 2* und hätten liebend gerne noch stundenlang weitergespielt. Zum einen haben uns die Missionen dank der unterschiedlichen Möglichkeiten wirklich Spaß gemacht und zum anderen hat Ubisoft – wie man es aus den anderen Open-World-Spielen kennt – eine Spielwelt aufgebaut, die einfach dazu einlädt, erkundet zu werden. Gerne hätten wir zum Beispiel noch eine kleine Segeltour mit einer der vielen Yachten im Hafen unternommen (ja, das geht!) oder uns mit den abgedrehten Kunden der Taxi-Nebenmissionen beschäftigt. Wer also Lust auf ein *Assassin's Creed* mit einem modernen Setting und ungeahnt vielen neuen Möglichkeiten hat, sollte sich *Watch Dogs 2* für den November vormerken! ❑

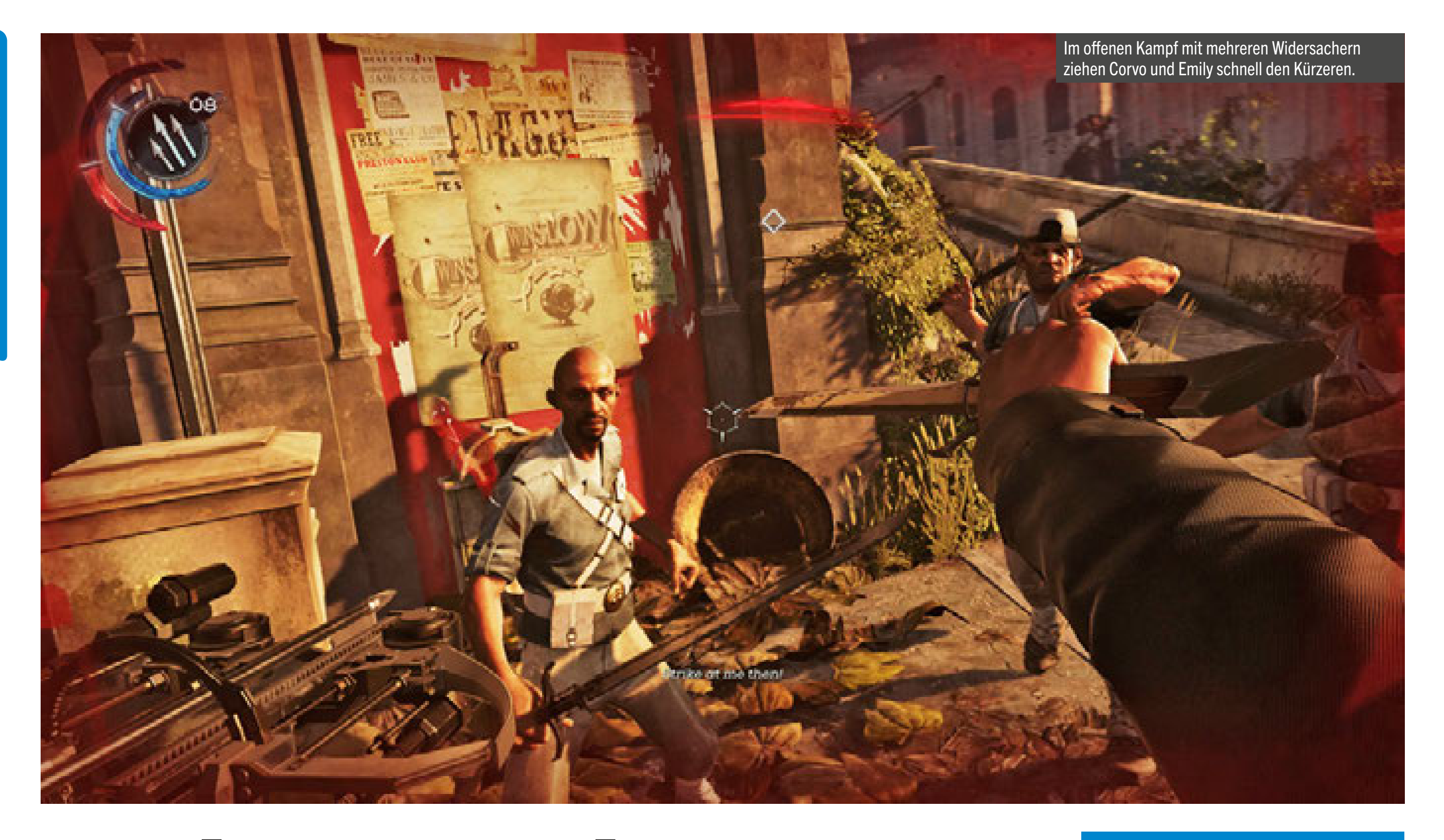


Ähnlich wie in der *Assassin's Creed*-Reihe gibt es auch in *Watch Dogs 2* eine taktische Sicht, durch die wir erkennen, welche Objekte sich manipulieren lassen.

MATTI MEINT

„Fantastische Spielwelt und interessante Aufträge – mir gefällt's!"

Mein Gefühl nach dem Anspiel-Event sagt mir, dass die Entwickler mit dem neuen Helden eine bessere Wahl getroffen haben als noch mit dem – meiner Meinung nach – unsympatischen Aiden Pearce. Auch mit dem Missionsdesign bin ich im Vergleich zum Vorgänger zufriedener – alleine schon deshalb, weil man nun noch mehr unterschiedliche Möglichkeiten hat, die Aufträge zu absolvieren. Ebenso bin ich – wie beim Vorgänger – von der neuen Spielwelt einfach nur begeistert. San Francisco hat nicht nur gigantische Maßstäbe, sondern ist auch mit richtig viel Leben gefüllt. *Watch Dogs 2* steht ohne Frage sehr weit oben auf meiner Most-Wanted-Liste für 2016!


Im offenen Kampf mit mehreren Widersachern ziehen Corvo und Emily schnell den Kürzeren.

Dishonored 2

Genre: Action
Entwickler: Arkane Studios
Publisher: Bethesda
Termin: 11. November 2016

Von: Peter Bathge

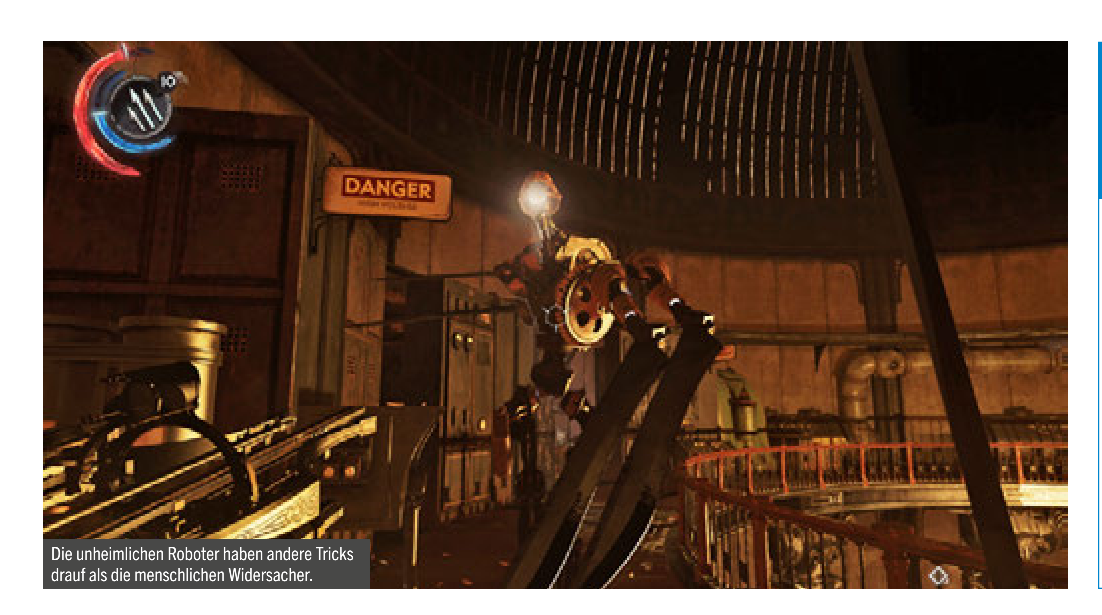
Endlich gespielt: Genau so wünscht man sich den Nachfolger eines Ausnahmespiels.

Messerstecher, wetzt eure Klingen! Leisetreter, holt die Schleichstiefel aus dem Schrank! *Dishonored 2: Das Vermächtnis der Maske* bietet aller Voraussicht nach exakt das, was sich Fans des Vorgängers von 2012 wünschen – mehr einfallsreich designte Levels, mehr (magische) Skills zum lautlosen Töten sowie gewaltlosen Ausschalten und mehr Grips für die KI-Gegner. Zwar haben wir bislang erst eine Mission aus einer noch unfertigen PC-Version spielen können – doch es müsste schon mit dem Outsider zugehen, wenn die französischen Arkane Studios dieses Projekt auf den letzten Metern noch in den Sand setzen sollten.

Zwei Helden, ein Ziel

Die größte Neuerung von *Dishonored 2* sind die zwei spielbaren Charaktere. Zu Beginn wählt ihr zwischen Altmeister Corvo, bekannt aus Teil 1, und der mittlerweile erwachsene Kaiserin Emily. Egal, welche Figur man als Avatar bestimmt, die grundsätzliche Spielweise bleibt gleich und entspricht stark dem Original. *Dishonored 2* baut auf den Stärken des Vorgängers auf, es erfindet sie nicht neu. So gibt es beim Eindringen in das Haus eines genialen, aber mörderischen Erfinders keinen linearen Pfad. Stattdessen ermuntert das Spiel euch dazu, eigene Wege zu finden, euch umzusehen und Probleme wie tödliche Energiebarrieren oder missmutige Wachen kreativ zu umgehen.

Das in der Demo auf- und heimgesuchte Haus dient als perfektes Beispiel für das offene Leveldesign von *Dishonored 2*, treibt dessen Grundsatz aber auf die Spitze.



Die unheimlichen Roboter haben andere Tricks drauf als die menschlichen Widersacher.

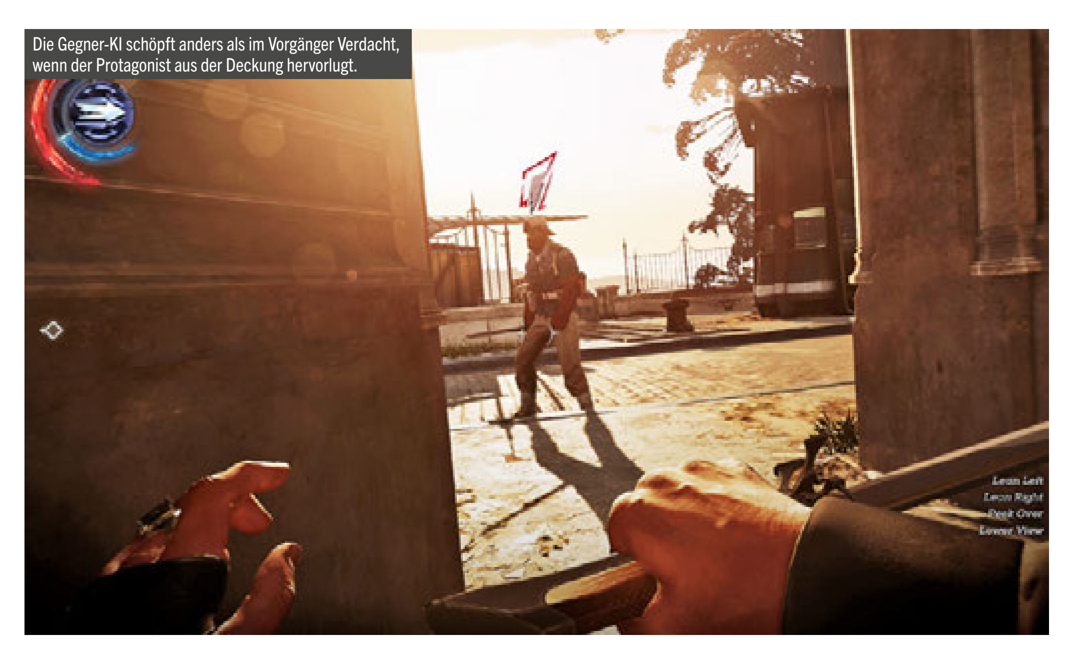
AUF HEFT-DVD



Video zum Spiel

Ihr traut nur euren eigenen Augen? Dann schaut euch doch einfach unsere *Dishonored 2*-Videos auf DVD mit knapp 30 Minuten Gameplay-Material an, um euch vor Release eine Meinung zum Schleichspiel zu bilden!

- Die wichtigsten Neuerungen
- Alte Bekannte: Dunwall, Delilah & Co.
- Technik-Fazit und Grafikvergleich
- Gewalt: Ja oder nein? Das Chaos-System und seine Folgen
- Rückblick auf Teil 1



Die Gegner-KI schöpft anders als im Vorgänger Verdacht, wenn der Protagonist aus der Deckung hervorlugt.

Denn durch das Betätigen von Hebeln könnt ihr ganze Räume in Sekundenschnelle ummodeln. Wer flott reagiert, gelangt durch sich schnell schließende Spalten in Zwischenräume oder findet andere Abkürzungen. Um auf entlegene Simse zu kommen, nutzten wir neben der hohen Standardmobilität der Spielfiguren immer wieder Teleport-Fähigkeiten. Emily setzt dabei statt auf das bekannte „Blink“ auf eine Art Zauber-Greifhaken, mit dem sie alternativ auch Objekte und Gegner zu sich heranzieht. Überhaupt sorgen die magischen Fähigkeiten der beiden Avatare und die Art und Weise, wie kreative Spieler sie aneinanderreihen, für die wohl spektakulärsten Momente in *Dishonored 2*.

Neue und alte Skills

Emilys neue Schattenform erlaubt zum Beispiel nicht nur, lautlos und hautnah an Wachen vorbeizuschleichen, sie eignet sich auch für übertrieben brutale Stealth-Kills, bei denen die Opfer regelrecht zerrissen werden. Eine andere Fähigkeit kettet bis zu drei Widersacher aneinander und verbindet deren Schicksal: Was dem einen NPC passiert, widerfährt auch seinen beiden Kumpanen. Das kann der elektrische Schock einer Betäubungsfalle sein, aber auch der schnelle Schnitt von Emilys oder Corvos Schwert über die Kehle des Wachpostens. Wie im Vorgänger gibt es für erledigte Haupt- und Nebenziele neben Geld für bessere Ausrüstung und einmalige Upgrades auch wieder Runen, mit denen ihr Schwerpunkte bei der Verbesserung der Fähigkeiten eures Charakters setzt. Neu: Erstmals dürft ihr selbst Runen sowie Knochenartefakte herstellen. Per Crafting zerlegt ihr nicht benötigte Items in ihre Grundbausteine.

Wird es wieder zu einfach?

In der speziell angepassten Pressedemo gerieten wir aufgrund eines unendlichen Vorrats an Gesundheits- und Manatränken nie wirklich in die Bredouille. Die Vollversion soll deutlich fordernder ausfallen; ein Extra-Menü erlaubt sogar die Feinjustierung der KI-Routinen. Auch wenn wir aufgrund des unbegrenzten Zugriffs auf die magischen Fähigkeiten des Helden-Duos im Vorführ-Level übermächtig schienen: die künstliche Intelligenz der Widersacher macht trotz kleiner Aussetzer einen grundsätzlich guten Eindruck. Entscheidende Verbesserung im Vergleich zu Teil 1: In *Dishonored 2* bemerken Wachen den Spieler endlich, wenn er sich aus einer Deckung hervor zur Seite neigt. Zudem reagierten die Feinde sehr allergisch auf Geräusche. Alternative Routen wie winzige Rattenlöcher, durch die ihr per magischer Gedankenkontrolle eines Nagers reist, erlauben das „Ghosten“ durch den Level. Ebenso ist es aber möglich, sich durch das Aufgebot an menschlichen und mechanischen Widersachern zu metzeln. Allerdings sind gerade die Maschinenwächter, sogenannte Zahnradsoldaten, ausdauernde Gegner, die Corvo und Emily mit vier Schwertern, Sprungangriff sowie einer Art EMP-Schlag zu Leibe rücken.

KI überlisten

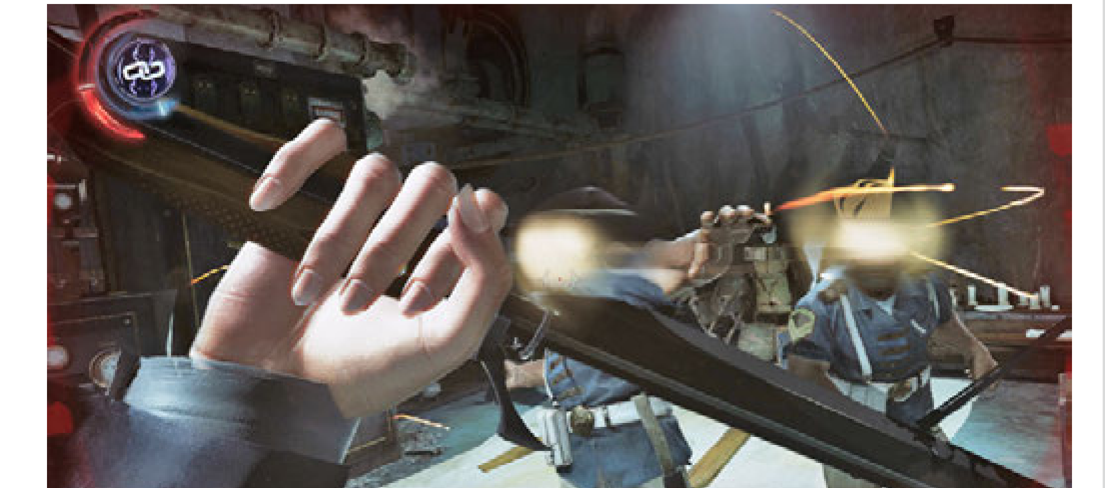
Auf Schreibtischen und Regalen stehen Objekte wie Flaschen und Gläser herum, die ihr aufnehmen und werfen könnt. Mit dem beim Aufprall verursachten Geräusch lenkt ihr Wächter zuverlässig ab. Auch magische Helferlein wie ein Totem aus der Void-Dimension, das die Blicke gleich mehrerer Feinde anzieht, helfen Schleich-Fans dabei, ungesehen zu bleiben. Grundsätzlich scheint *Dishonored 2* viel besser ausbalanciert zu sein, was die Anzahl an Optionen für gewaltbereite und pazifistische Spieler angeht. So könnt ihr Gegner jetzt auch bei Angriffen aus der Luft auf Wunsch betäuben. Neue Animationen für Faustschläge und Tritte (etwa als Upgrade für den Blink-Skill) lassen Corvo und Emily auch dann enorm cool wirken, wenn sie Wachen lediglich k. o. schlagen statt ihnen das (frisch gewetzte) Messer in den Hals zu rammen. ❑

PETER MEINT



„Spielt sich schon jetzt hervorragend – genau wie Teil 1.“

Die Unterschiede zwischen *Dishonored 2* und seinem Vorgänger sind marginal. Die Optik ist hübscher, die Levels sind noch ein bisschen vollgepackter mit coolen Ideen, die Fähigkeiten noch ein bisschen besser austariert für Schlitzer und Schleicher gleichermaßen – aber im Grunde bietet Arkane Studios einfach mehr vom Gleichen. Und das ist super! Ich hatte jedenfalls wieder eine Menge Spaß daran, so lange über der perfekten Route zur Zielperson zu grübeln, bis ich diese nicht nur ohne Zeugen meucheln konnte, sondern auch eine alternative, (fast) gewaltlose Art gefunden hatte, um mich ihrer auf ewig zu entledigen. Dass eine solche in jeder Mission angeboten wird, ist nur eines der vielen Alleinstellungsmerkmale der *Dishonored*-Serie. Wenn Teil 2 im fertigen Stadium noch den Schwierigkeitsgrad etwas nach oben schraubt und bei der Technik wie erwartet alles glatt geht, dann wird der 11. November 2016 ein Fest für Fans von Ego-Schleich-Action.


Mittels Domino verbindet ihr bis zu drei Gegner. Was einem passiert, geschieht auch den anderen.

Divinity: Original Sin 2

Das Rollenspiel hat das Zeug zum Hit, doch dafür müssen die Entwickler noch einige Probleme lösen.

Von: Matthias Dammes

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Larian Studios
Publisher: Larian Studios
Termin: 2. Quartal 2017

Die Early-Access-Phase ist in vollem Gange. Bereits mit dem darin enthaltenen ersten Akt können Spieler viele Stunden feinster Rollenspiel-Kost genießen. Auch wir haben uns in das neue Abenteuer gestürzt und jeden Winkel von Fort Joy auf den Kopf gestellt, um einen Fluchtweg aus diesem Gefängnis für Quellenmagier zu finden. Im August hatten wir bereits bei einem Besuch der Entwickler die Gelegenheit, einen ersten Eindruck vom Spiel zu bekommen. Was wir damals gesehen haben, hat uns sehr gefallen. Entsprechend positiv ist auch unsere Vorschau in der Ausgabe 09/16 ausgefallen.

Mit der Early-Access-Version konnten wir uns nun jedoch wesentlich ausführlicher beschäftigen. Und je mehr Zeit wir in das Rollenspiel investierten, umso klarer kamen die noch reichlich vorhandenen Probleme des Spiels zum Vorschein. Daher wollen wir uns in dieser Vorschau ein wenig mehr mit den Schwächen und Problemen von *Divinity: Original Sin 2* beschäftigen. Natürlich handelt es sich noch um eine Alpha-Version und bis zum Release im Frühjahr 2017 kann sich nach kritischer Analyse der Probleme noch einiges ändern.

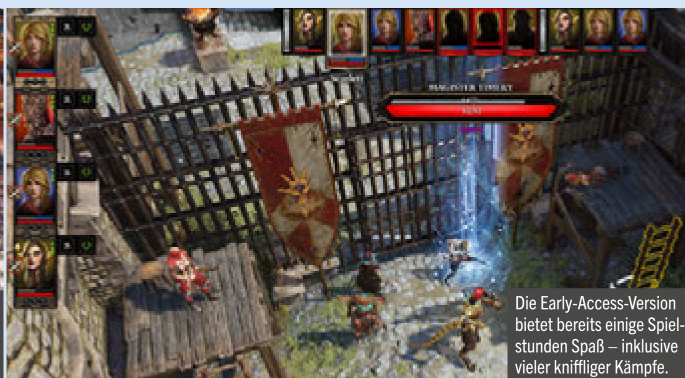
Multiplayer vs. Singleplayer

Was bei *Original Sin 2* noch wesentlich deutlicher auffällt als beim Vorgänger, ist die Tatsache, dass das Spiel in erster Linie als Koop-Titel konzipiert ist. Das merkt man vor allem daran, wie das Spiel mit eurem Hauptcharakter und seinen Begleitern umgeht. Im Grunde besteht zwischen den vier Spielfiguren in eurer Gruppe kein Unterschied im Bezug darauf, wie diese vom Spiel behandelt werden. Man bekommt zu keinem Zeitpunkt das Gefühl, dass der eigene Held etwas Besonderes ist und die anderen seine Gefährten. Jeder der vier Charaktere wird vom Spiel wie ein Protagonist behandelt.

Die Probleme, die dadurch für Einzelspieler entstehen, werden vor allem im Dialogsystem deutlich. Die meisten Gespräche laufen zwi-



An Dialogen mit NPCs nimmt nur ein Charakter eurer Gruppe teil. Dass sich Gefährten einmischen, ist bisher nicht vorgesehen.



Die Early-Access-Version bietet bereits einige Spielstunden Spaß – inklusive vieler kniffliger Kämpfe.

Die vier Charaktere einer Party werden vom Spiel wie vier Protagonisten behandelt. Euer selbst erstellter Held fühlt sich nicht wie etwas Besonderes an.

schen zwei Personen ab, dem NPC und einem eurer Charaktere. Ein Einmischen der anderen Gefährten, wenn es die Situation gebietet, gibt es bisher nicht. Es ist, als ob die anderen drei Charaktere während des Gesprächs gar nicht existieren. Das ergibt im Koop, wenn jede Figur von einem anderen Spieler gesteuert wird, durchaus Sinn. Für Einzelspieler wirkt es aber sehr unbefriedigend. Ein gutes Beispiel ergibt sich dafür bereits nach kurzer Spieldauer, wenn man erstmals Fort Joy betritt.

Dabei wird der Spieler Zeuge einer Auseinandersetzung, bei der eine Echse bedroht und schließlich getötet wird. Nun könnte man erwarten, dass sich euer Echsengefährte für das Schicksal von seinesgleichen interessiert. Aber wenn er selbst nicht das Gespräch führt, geht die Szene völlig ohne eine Reaktion seinerseits über die Bühne. Durch die Tatsache, dass jeder Charakter als Protagonist behandelt wird, entsteht für Einzelspieler ein weiteres Problem. Wer versucht, alle wichtigen Gespräche mit seinem Hauptcharakter zu führen, weil man dessen Geschichte erleben will, dem macht das Spiel häufig einen Strich durch die Rechnung.

Immer wieder kommt es zu automatisch ausgelösten Dialogen. Zum Beispiel nach einem Kampf an der Seite eines Verbündeten oder wenn ein NPC aus eigenem Antrieb auf die Gruppe zugeht. In den seltensten Fällen hat man in diesen Situationen die Kontrolle darüber, welche eurer vier Figuren in den Dialog treten wird. Das zwingt den Spieler möglicherweise dazu, das Gespräch nicht mit seinem Hauptcharakter und dessen Gesprächsoptionen zu führen. Für die Entwicklung der Story auf Grundlage des persönlichen Helden ist das nicht gerade förderlich.

Im Einzelspieler-Modus wäre es wesentlich sinnvoller, wenn nur der vom Spieler erstellte Charakter die Dialoge führen kann. Seine Begleiter sollten sich dann bei passenden Gelegenheiten einmischen können. Zum Beispiel, wenn die besprochene Thematik sie selbst direkt betrifft. Im Mehrspielermodus funktioniert das derzeitige System ganz gut, aber für eine gelungene Einzelspieler-Erfahrung bietet es bisher doch deutliche Nachteile.

Origin- vs. Custom-Charakter

Neben der Mehrspieler-Erfahrung legen die Entwickler von Larian Studios auch einen sehr starken Fokus auf Hintergrundgeschichten der vorgefertigten Charaktere. Vier dieser speziellen Helden stehen bei Spielstart derzeit zur Auswahl. Figuren wie der arrogante Rote Prinz und die ehemalige Sklavin Sebille erzählen im Verlauf der Haupthandlung ihre ganz eigene Geschichte, die sich aus ihrer Vergangenheit ergibt. So kommt die Elfin Sebille zum Beispiel nicht gut mit Echsen klar, was entsprechend zu Reibereien mit dem Roten Prinzen führt. Auch während der Dialoge mit NPCs wirken sich die persönlichen Geschichten der Charaktere aus.

Aber natürlich kann man sich auch wieder einen gänzlich eigenen Charakter erstellen. Anstatt der ausgearbeiteten Hintergrundgeschichte legt man für diese Helden zwei sogenannte Tags, also Eigenschaften fest. Mit Merkmalen wie Soldat, Adlig oder Bösewicht bekommt der Charakter in Dialogen einige vorgefertigte, zur Eigenschaft passende Antwortmöglichkeiten. Diese bieten in der Regel allerdings nur eine andere Art der Antwort, ohne wirkliche Bezüge zu einer tiefer gehenden Geschichte. Die speziellen Dialogoptionen der Origin-Charaktere entfallen für einen individuellen Helden völlig.

So hatten wir während des Spielens immer wieder das Gefühl, dass uns irgendwas durch die Lap-



Der Mehrspielermodus für zwei Spieler ist trotz Rundenprinzip erfreulich dynamisch. Der Weg zum Sieg führt unweigerlich über das kluge Ausnutzen der Bodeneffekte wie etwa Feuer und Säure.

pen geht. Nichts ist schlimmer für einen Rollenspieler als das Gefühl, aufgrund seiner Charakterwahl etwas Wichtiges zu verpassen. Hier kommt auch wieder das zuvor erwähnte Problem mit dem Dialogsystem zum Vorschein. Würden sich die NPC-Begleiter im Einzelspieler-Modus mit ihren speziellen Dialog-Optionen während der Gespräche einmischen, könnte man auch als Custom-Held ein Teil der aufwendigen Geschichten rund um diese Charaktere sein.


Der Gesundheitsminister von Rivellon warnt: Das Nutzen der „Helm ausblenden"-Funktion kann zu Haarausfall führen.

Kleinere Komfortmängel
Im Vergleich zum Vorgänger wurde der Komfort bereits deutlich verbessert. Das gemeinsame Inventarfenster für alle vier Charaktere, in dem Gegenstände einfach zwischen den Helden hin und her geschoben werden können, ist ein Segen. Dennoch gibt es nach wie vor einige Stolpersteine in der Bedienung. So ist es zwar eine gute Idee, dass Verbrauchsgegenstände wie Pfeile und Granaten automatisch in der Schnellleiste landen. Will man diese dort jedoch wieder entfernen, wirft man meist auch gleich das ganze Item aus dem Inventar. Es wäre daher schön, wenn man diese Automatik zumindest optional abschalten könnte.

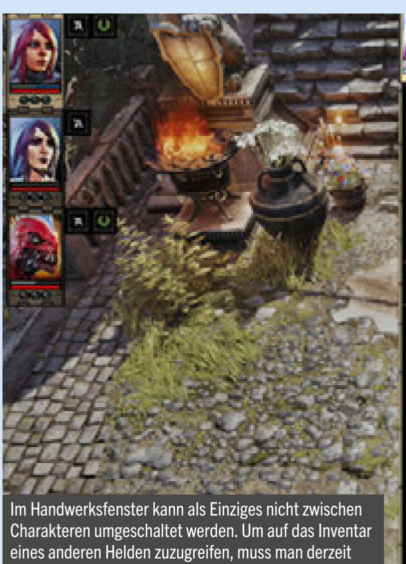
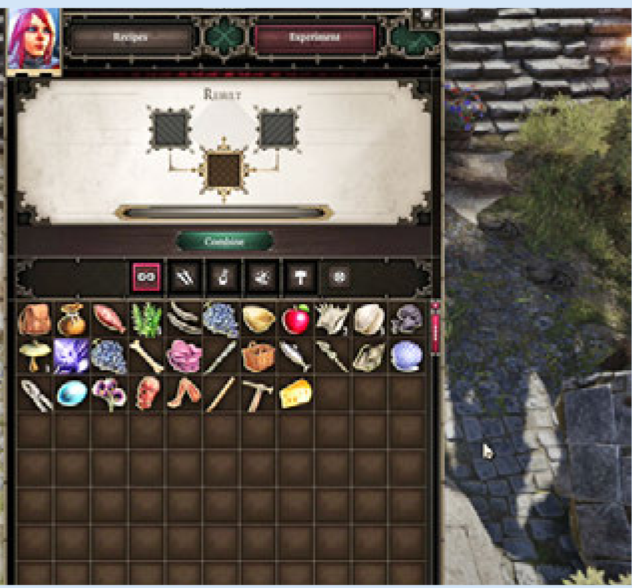
Sehr gut gelungen ist den Entwicklern, dass man in nahezu jedem Interface-Fenster zwischen den Charakteren umschalten kann. Mit Ausnahme des Handwerksfensters, das sich nur für den aktuell ausgewählten Helden öffnet. Ähnliches gilt für den Handel mit NPCs. Es ist derzeit nicht möglich, Waren aus den Rucksäcken mehrerer Charaktere gleichzeitig in das Handelsfenster zu legen. Im Inventar fehlen bisher nützliche Sortierfunktionen, die es im Vorgänger bereits gab. Wir gehen daher davon aus, dass sie bisher lediglich nicht in das neue Interface integriert wurden.

Es ist noch viel zu tun
Die Entwickler haben in den kommenden Monaten auf jeden Fall noch eine Menge Arbeit vor sich. Neben den noch nicht fertig gestellten Inhalten sowie den angesprochenen Problemen sind uns zahlreiche Bugs über den Weg gelaufen. So haben unsere Charaktere regelmäßig ihre Haare verloren, wenn wir die „Helm ausblenden"-Option aktiviert haben. Häufig lassen sich gleiche Gegenstände nicht stapeln, obwohl sie es nachweislich können müssten.

Ganz rund läuft auch die Maussteuerung noch nicht. Manchmal reagieren Skills in der Fähigkeitenleiste nicht auf einen Mausklick. In anderen Situationen bewegt sich der Charakter, weil das Spiel einen Bewegungsbefehl erkannt hat, obwohl wir in die Skillleiste geklickt haben. Und dann wäre da noch das leidige Thema der Begleiter-KI. Die Gefährten bringen es noch immer fertig, durch gefährliche Oberflächen zu laufen, auch wenn es einen sicheren Weg zum Ziel gibt.

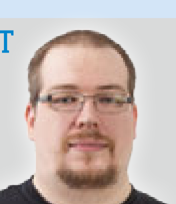
Jammern auf hohem Niveau
Nur damit ihr uns nicht falsch versteht: *Divinity: Original Sin 2* wird vermutlich ein richtig gutes Rollenspiel. Und natürlich ist uns auch völlig bewusst, dass die frühe Alpha-Version noch gar nicht rund laufen kann. Aber die Entwickler haben den Schritt zum Early Access gewagt, um Feedback von so vielen Quellen wie möglich zu bekommen. Daher ist es auch unsere Aufgabe, die Probleme des Spiels anzusprechen.

Dass die Entwickler von Larian mithilfe der Community vorbildlich an der Beseitigung von Bugs und an Verbesserungen arbeiten, haben sie bereits beim Vorgänger bewiesen. Daher machen wir uns auch große Hoffnungen, dass die meisten dieser Probleme bis zum Release erledigt sind. Schwieriger wird es da schon bei dem narrativen Ungleichgewicht zwischen Einzel- und Mehrspieler-Modus sowie vorgefertigten und selbst erstellten Charakteren. Wir hoffen, dass das Team rund um Swen Vincke hier noch Lösungen findet, damit *Divinity: Original Sin 2* auch für Solisten mit einem eigenen Charakter den gleichen Charme entfaltet. ❑

Im Handwerksfenster kann als Einziges nicht zwischen Charakteren umgeschaltet werden. Um auf das Inventar eines anderen Helden zuzugreifen, muss man derzeit das Fenster erst schließen und den Charakter wechseln.

MATTHIAS MEINT



„Als Einzelspieler mache ich mir Sorgen, vertraue aber den Entwicklern."

Bereits als ich das Spiel im Sommer 2015 erstmals sehen konnte, wurde mir der starke Fokus der Entwickler auf den Koop-Modus deutlich. Schon damals äußerte ich meine Sorgen, dass die Einzelspieler-Erfahrung auf der Strecke bleiben könnte. Nach den Erfahrungen mit der Early-Access-Version sind diese Sorgen noch immer nicht beseitigt. Aber ich habe auch Hoffnung und Vertrauen. Larian hat bisher immer eindrucksvoll bewiesen, wie sie auf Feedback reagieren und Lösungen für angesprochene Probleme finden. So hoffentlich auch auf meine Sorgen.





Shadow Tactics

Genre: Echtzeit-Taktik
Entwickler: Mimimi Productions
Publisher: Daedalic Entertainment
Termin: 6. Dezember 2016

Die verloren geglaubte Echtzeit-Taktik feiert ihre Rückkehr: Unter der Samurai-Fassade von *Shadow Tactics* schlägt das Herz von *Commandos*!

Von: Felix Schütz

Es ist das Ende einer gewaltigen Durststrecke: Fast zehn Jahre lang mussten Fans von *Commandos* und Konsorten auf neue, ordentliche Echtzeit-Taktik warten. Doch damit ist nun Schluss! Mit *Shadow Tactics: Blades of the Shogun* hauchen Daedalic und das Münchner Team Mimimi Productions (*The Last Tinker*) dem abgeschriebenen Genre neues Leben ein.

Japan im 17. Jahrhundert

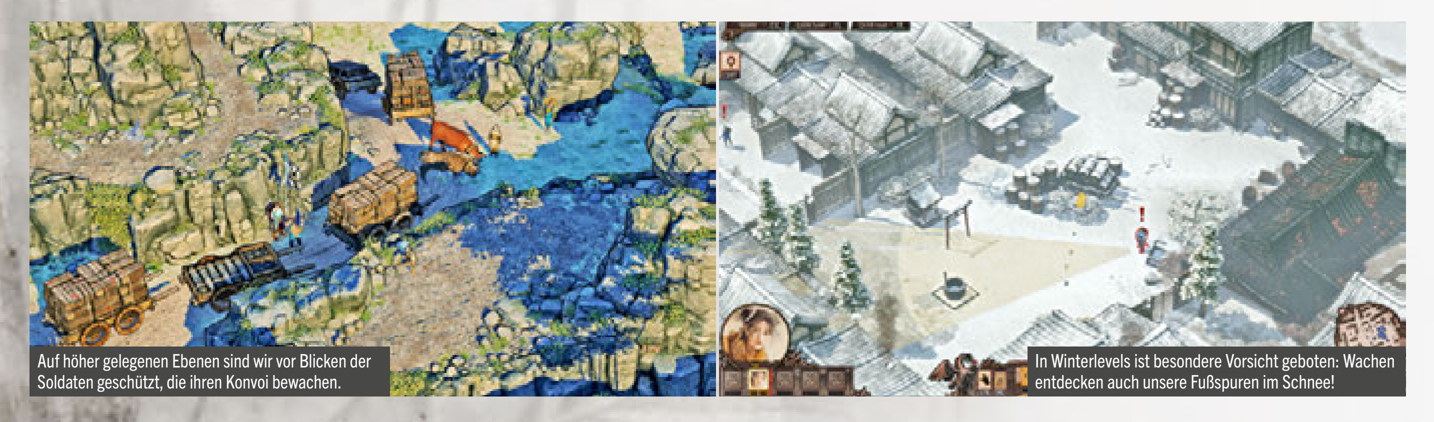
Wer *Commandos* oder seine geistigen Nachfolger *Desperados*, *Robin Hood* oder *Helldorado* gespielt hat, wird sich auch in *Shadow Tactics* sofort heimisch fühlen. Das Setting allerdings ist völlig neu: Zweiter Weltkrieg und Wilder Westen haben als Schauplätze ausgedient, in *Shadow Tactics* erkunden wir stattdessen Japan während der sogenannten Edo-Periode im Jahr 1615. Hier übernehmen wir die Kontrolle über fünf hochspezialisierte Assassinen, die für ihren Shogun in den Kampf ziehen, um feindliche Rebellionen niederzuschlagen und die Friedenszeit (die bis ins Jahr 1868 anhielt) mit allen Mitteln durchzusetzen.

Über 13 Einzelspielermissionen hinweg begleiten wir das Assassinen-Team und lernen dabei die Eigenheiten und Hintergrundgeschichten der fünf Spezialisten kennen. Oben auf dieser Seite sind die Helden im Detail zu sehen. Von rechts nach links: der agile Ninja Hayato, der möglichst lautlos agiert und seine Gegner mit Schwert und Shuriken-Wurfsternen ausschaltet. Daneben der stämmige Samurai Mugen, der mehrere Gegner gleichzeitig aus den Latschen haut, dafür aber weniger beweglich ist. In der Mitte zu sehen: Die Verkleidungskünstlerin Aiko, die sich exzellent tarnen und mithilfe ihres Geisha-Kostüms feindliche Wachen ablenken kann. Der ältere Herr im Bunde ist Takuma, ein Scharfschütze, der Feinde am liebsten aus der Distanz ausschaltet. Und ganz links sehen wir das geschickte Straßenkind Yuki, das Fallen aufstellt und Gegner in Hinterhalte lockt.

Realismus statt Fantasy

Wer Feuerbälle, Drachen und Geister befürchtet, darf beruhigt sein: Das Setting von *Shadow Tactics* soll weitestgehend realistisch ausfallen. Die Entwickler haben dazu mit einem Japanologen zusammengearbeitet, damit sich der Schauplatz, das Design und die Fähigkeiten der Charaktere möglichst authentisch anfühlen.

Wie sich das spielt, konnten wir anhand einer Vorschau-Version ausprobieren, die einen kompletten Level enthält. Darin müssen wir mit der jungen Yuki ein Militärlager infiltrieren, um dort unsere Zielperson – einen gegnerischen Spion – auszuschalten. Wie wir das tun, ist uns überlassen – wir können den Gegner aus der Distanz erledigen, ihn im Nahkampf meucheln oder aber wir finden einen Weg bis zu seinem Zelt und vergiften den Tee, den der Spion dort regelmäßig schlürft. Als zweiter Held auf der Map ist Hayato spielbar, der als Yukis Lehrmeister den riskanten Einsatz überwacht.



Auf höher gelegenen Ebenen sind wir vor Blicken der Soldaten geschützt, die ihren Konvoi bewachen.

In Winterlevels ist besondere Vorsicht geboten: Wachen entdecken auch unsere Fußspuren im Schnee!

Attentat in Vorbereitung: Mit Yuki infiltrieren wir ein Feindeslager, um dort einen Spion auszuschalten.

PRAKTISCHE ANZEIGE
Per Tastendruck werden Charaktere und alle nutzbaren Objekte eingefärbt, das erleichtert die Übersicht. Solche Gebüsche dienen als Versteck.

TÖDLICHE TRICKS
Wenn wir einen Gegner zu diesen Fässern locken, können wir daraus eine gemeine Falle basteln – wir kippen die Fässer einfach um.

NÜTZLICHES HANDWERK
Jede Figur verfügt über individuelle Gegenstände und Fähigkeiten, die allerdings nicht verändert oder weiterentwickelt werden können.

IM BLICK DES FEINDES
Per Rechtsklick blenden wir den Sichtkegel einer Wache ein. Wird sie misstrauisch, füllt sich der grüne Kegel gelb – dann sollten wir schnell verduften, sonst werden wir entdeckt!

Heimspiel für *Commandos*-Kenner

Wie vom Genre gewohnt, stellen die Missionen im Grunde große Puzzles dar, durch die wir uns geschickt einen Weg bahnen müssen. Gespielt wird genau wie in *Commandos* & Co. aus der isometrischen Draufsicht. Standardmäßig bewegen sich unsere Helden leise und gebückt, ein Doppelklick lässt sie dagegen rennen – das kann überlebenswichtig sein, verursacht aber mehr Lärm, der Wachen aufschrecken könnte. Ebenfalls aus dem Genre bekannt: Der typisch grüne Sichtkegel, den wir für jeweils einen Gegner einblenden und der uns so detailliert anzeigt, in welchen Bereichen wir uns ungehindert bewegen können.

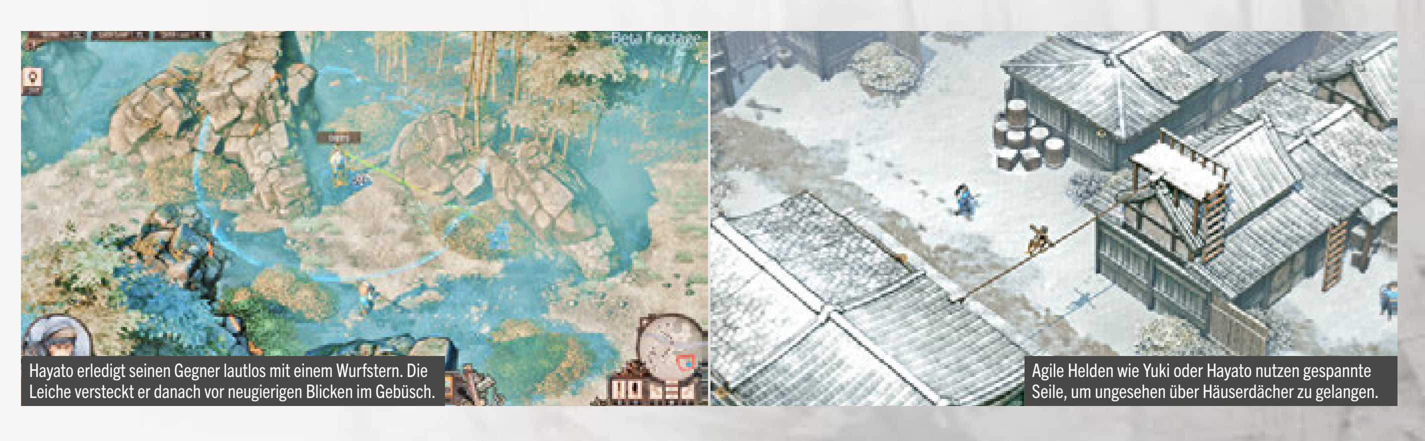
Leise und trickreich

Ein Inventar, über das wir unsere Helden ausrüsten oder ein Upgrade-System gibt es nicht – laut den Entwicklern wäre das Balancing sonst völlig aus den Fugen geraten. Stattdessen steht jedem Charakterer ein eigenes Set an Fähigkeiten und Gegenständen zur Verfügung. Yuki besitzt etwa einen Dolch, mit dem sie Wachen flüsterleise von hinten ausschaltet. Außerdem hat sie ein Gewehr im Gepäck, mit dem sich im Notfall auch mal ein Gegner aus der Ferne erledigen lässt. Allerdings könnte der Lärm die anderen Gegner auf der Map in Alarmbereitschaft versetzen, dann suchen sie gezielt Verstecke ab, rufen Verstärkung und machen uns das Leben deutlich schwerer. Darum ist Yukis mächtigste Waffe ihre Falle: Die stellen wir einfach an einem schlecht einsehbaren Ort auf. Dann lassen wir Yuki in eine kleine Pfeife pusten, das Geräusch lockt Gegner in der Umgebung an. So latscht der Feind direkt in unsere Falle – anschließend müssen wir den Leichnam nur noch vor den Augen anderer Patrouillen verbergen, etwa indem wir ihn in ein Gebüsch zerren oder in einer Hütte verstecken. Yukis Meister Hayato muss dagegen ohne Falle auskommen, allerdings kann er Steine werfen und Gegner dadurch von ihren Posten weglocken, außerdem sind seine Shuriken-Wurfsterne auf kurze Distanz absolut tödlich.

Wie wir all diese Fähigkeiten einsetzen, um unser Ziel zu erreichen, ist uns freigestellt. Beispielsweise können wir die Wachen nach und nach einzeln ausschalten und die Karte so von Gegnern säubern. Dazu nutzen wir mal auch die Umgebung, etwa indem wir einen ahnungslosen Feind von einem Fässerstapel überrollen lassen. Oder wir arbeiten uns zunächst näher an das Lager heran, klettern dann in einen Wachturm und töten den Spion mit einem Wurfstern, bevor wir die Beine in die Hand nehmen. Oder wir schicken Hayato vor, versetzen mit ihm die Wachen in Alarmbereitschaft, locken sie so aus dem Lager heraus. Derweil schleichen wir mit Yuki in die ungesicherte Festung, verbergen sie in Gebüschen, lassen sie von Deckung zu Deckung flitzen, bis sie den Tee des Spions erreicht. Dann noch eine Portion Gift ins Gebräu und fertig – Auftrag erfüllt!

Frustfrei dank Quicksave

Genau wie im großen Vorbild *Commandos* kann dabei ständig etwas schiefgehen: Man wird von einer Wache erspäht, eine Patrouille entdeckt einen erschlagenen Kameraden, eine Aktion erzeugt zu viel Lärm – und schon hat man die halbe Karte aufgeschreckt und wird von Gegnern verfolgt. Der „Trial-and-Error-Faktor" ist also genretypisch hoch! Darum ist schnelles Laden und Speichern ein fester Bestandteil der Spielerfahrung. Quicksave und Quickload sind in *Shadow Tactics* so selbstverständlich, dass dafür sogar eigene Buttons jederzeit eingeblendet sind. Allerdings wollen die Entwickler auch niemanden unnötig frustrieren und bieten für



Hayato erledigt seinen Gegner lautlos mit einem Wurfstern. Die Leiche versteckt er danach vor neugierigen Blicken im Gebüsch.

Agile Helden wie Yuki oder Hayato nutzen gespannte Seile, um ungesehen über Häuserdächer zu gelangen.

DAS GROSSE VORBILD: COMMANDOS UND SEINE ERBEN

Mit *Commandos* (1998) gelang den spanischen Entwicklern Pyro Studios ein Überraschungserfolg: Das bockschwere Echtzeit-Taktikspiel gilt als Geburtsstunde seines Untergenres und bietet 20 spannende Missionen vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkriegs. Wir lenken ein Team von sechs Spezialisten durch verdeckte Einsätze, befreien Gefangene, sprengen Staudämme, sabotieren Nazi-Kriegsgerät. Das Stealth-Gameplay mitsamt der typisch grünen Sichtkegel gegnerischer Wachen war bereits im ersten Teil komplett enthalten. *Commandos 2* (2001) setzte die Reihe mit schickerer Grafik und knackigeren Missionen fort. *Commandos 3: Destination Berlin* (2003) zeigte jedoch erste Abnutzungserscheinungen und der vierte Ableger *Commandos: Strike Force* (2006) wurde mit seinem Mix aus Taktik- und Shooter-Gameplay kritisch aufgenommen. Pyro wandte sich danach anderen Projekten zu. Stattdessen trat das deutsche Studio Spellbound (*Arcania*) auf den Plan und entwickelte mit *Desperados* (2001), *Robin Hood* (2002), *Desperados 2* (2006) und *Helldorado* (2007) vier gute Spiele, die trotz Wildwest- und Mittelalter-Settings im Geiste von *Commandos* standen und sich sehr ähnlich spielten.

Pyro Studios' bockschweres *Commandos* gilt als Geburtsstunde der Echtzeit-Taktikspiele.



Der Green Beret ist einer der sechs spielbaren Spezialisten in *Commandos*.



Spellbounds *Desperados* (2001) verlegte das Spielprinzip von *Commandos* gelungen in den Wilden Westen.

Shadow Tactics drei Schwierigkeitsgrade an, die man vor jeder Mission wechseln darf. Je höher die Stufe, desto aufmerksamer und aggressiver die Gegner.

Vereinte Kräfte

Im Rahmen einer Gameplay-Präsentation führen uns die Entwickler noch einen späteren Level der Kampagne vor. Hier sind wir in einem frostigen Stadtgebiet unterwegs, in dem Soldaten in den Gassen patrouillieren. Schlimmer noch: Unsere Helden hinterlassen Fußspuren im Schnee, auf die eine Wache aufmerksam werden könnte – schlimmstenfalls verfolgen sie uns so bis zu unserem Versteck und schlagen Alarm. Darum können wir in *Shadow Tactics* auch alternative Wege nutzen: Auf dieser Map lassen wir unseren gewählten Helden beispielsweise per Leiter oder Seilhaken auf ein Haus klettern. Von dort aus geht's geschickt von einem Dach zum nächsten, allerdings müssen wir auch hier gut aufpassen und Lärm vermeiden – denn unsere Feinde können genau wie wir höhere Ebenen erreichen. Innenräume werden wir allerdings nicht betreten können, Fenster und Türen der Häuser dienen nur als Verstecke für unsere Assassinen.

Um die Stärken unserer Teammitglieder effektiv zu kombinieren, nutzen wir auf Wunsch den sogenannten Shadow Mode. Der erinnert an die „Quick Actions" aus *Desperados* und erlaubt es uns, für jedes Teammitglied eine Aktion zu definieren. Sind wir damit fertig, genügt ein Klick und alle Gruppenmitglieder führen ihre geplanten Aktionen von alleine aus. Auf diese Weise können beispielsweise zwei Gegner zeitgleich ausgeschaltet werden und man riskiert keinen unnötigen Alarm. Obwohl die Charaktere einander unterstützen und ergänzen, ist kein Mehrspielermodus geplant – schade, immerhin konnte man schon das erste *Commandos* im Koop-Modus bestreiten!

Gameplay steht an erster Stelle

Dafür soll die 13 Missionen umfassende Kampagne bis zu 25 Stunden beschäftigen, zumal optionale Ziele (Beispiel: Keine Gegner töten) etwas Wiederspielwert versprechen. Außerdem soll *Shadow Tactics* mit einer starken Story aufwarten, die mehr als nur schmückendes Beiwerk sein will. Trotzdem steht für Mimimi Productions aber das Gameplay an erster Stelle. Darum hat man zunächst alle Missionen und Mechaniken entworfen und überprüft, ob das Taktieren und Infiltrieren auch schlichtweg Spaß macht. Erst danach, im zweiten Schritt, folgte die Ausarbeitung der Geschichte und der fünf Figuren. Auch das Feedback aus einer geschlossenen Beta-Phase wurde in dieser Zeit ausgewertet und für die weitere Entwicklung genutzt. Nun, im dritten Schritt, werkelt Mimimi Productions fleißig am Feintuning und Balancing, außerdem wird der Präsentation derzeit noch der letzte Schliff verpasst. Ein grafisches Feuerwerk sollte man jedoch nicht erwarten: Die 3D-Umgebungen sind zwar stimmungsvoll aufgebaut und schön übersichtlich, doch weder die Texturen noch der Detailgrad der Levels lassen uns staunen. Umgebungsobjekte und Charaktere sind zudem dezent schwarz umrandet, das sorgt für einen spürbar comic-hafteren Look als etwa in *Commandos*, das auf realistischere 2D-Rendereien setzte.

Doch natürlich ist die Präsentation in einem Spiel wie diesem erst mal zweitrangig. Zumal sich die Fans zünftiger Echtzeit-Taktik davon kaum abschrecken lassen dürften – die warten immerhin schon ewig auf Nachschub, da kommt es auf ein paar Polygone mehr oder weniger auch nicht an. ❑



Yuki hat eine Falle gestellt, nun lockt sie die Wache mit ihrer Pfeife an. Der blaue Ring zeigt an, in welchem Radius die Gegner aufmerksam werden.

FELIX MEINT

„Wer *Commandos* und *Desperados* liebte, sollte sich *Shadow Tactics* vormerken!"

Auch wenn ich von *Shadow Tactics* kein Meisterwerk erwarte, finde ich's doch immer toll, wenn sich ein Studio ein verloren geglaubtes Genre vornimmt und es behutsam in die Moderne führt. Dafür schon mal Hut ab! *Shadow Tactics* macht aus seinem großen Vorbild *Commandos* kein Geheimnis, setzt klar auf ähnliche Tugenden, bleibt aber auch für weniger frustresistente Spieler wie mich beherrschbar. Dank dreier Schwierigkeitsstufen sowie Quicksave werden hier nicht nur Profis angesprochen, gut so! Auch das Japan-Setting wirkt unverbraucht und die bewährte Spielmechanik flutscht – nun hoffe ich, dass auch die Story etwas taugt und dass die 13 Missionen ebenso abwechslungs- wie umfangreich werden.



Genre: Adventure
Entwickler: Daedalic Entertainment
Publisher: Daedalic Entertainment
Termin: 15. November 2016

Renie und ihr Bruder Noah sind die Hauptfiguren in der eher ernsten Geschichte von *Silence*. Da kommt uns der knuddelige Spot, die Super-Raupe im Spiel, gerade recht, da er für die nötige Leichtigkeit sorgt.

Silence

Von: Stefan Weiß

Weg vom Rätselmarathon und hin zu intensiverer Erzählweise. Daedalic möchte das Adventure-Genre inhaltlich modernisieren.

Nach vier Jahren Entwicklungszeit zeigt das ursprünglich noch mit dem Untertitel *The Whispered World 2* versehene Adventure *Silence* nach Meinung der Entwickler so viel Eigenständigkeit, dass es für sich alleine stehen kann. Was es damit auf sich hat, konnten wir in der von uns gespielten Preview-Version ausgiebig antesten. In gut vier Spielstunden absolvierten wir die ersten zwei von insgesamt vier Story-Kapiteln des Grafik-Adventures.

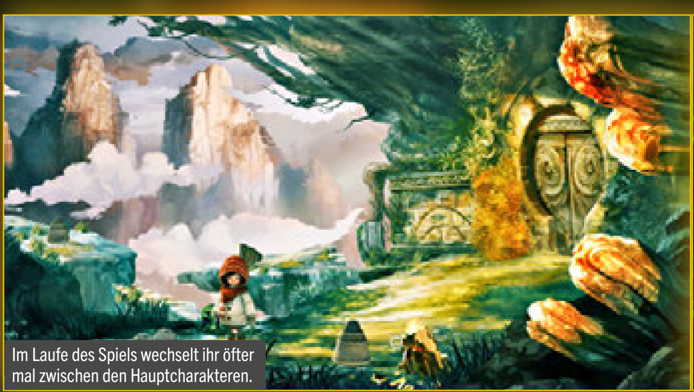
Aus Sadwick wird Noah

Während wir in *The Whispered World* den traurig-melancholischen Clown Sadwick durchs Abenteuer klickten, verkörpern wir in *Silence* den sechzehnjährigen Jungen Noah. Was beide miteinander verbindet, ist die Zwischenwelt namens Silence, eine Region zwischen Leben und Tod. Wie Noah und Sadwick auch als Figuren zusammengehören, das erfährt man schon in den ersten, als Tutorial inszenierten Spielminuten. Darin erfahrt ihr im Schnelldurchlauf die wichtigsten Ereignisse von *The Whispered World*.

Noah erzählt diese Geschichte seiner kleinen Schwester Renie, die zweite Hauptfigur im Spiel. Beide Geschwister sind in einen Bunker geflüchtet, denn *Silence* schlägt zu Beginn recht düstere Töne an. Es herrscht ein nicht näher definierter Krieg und ein Luftangriff sorgt dafür, dass die beiden Waisen völlig alleine in dem Schutzraum landen. Nach einer Explosion wacht Noah im Dunkeln auf, von Renie fehlt jede Spur. Dafür öffnet sich der Zugang in die Fantasiewelt Silence und das Adventure kann losgehen.

Weniger Puzzles, mehr Story!

Mit *Silence* rückt Daedalic ganz bewusst vom Pfad des klassischen, rätsellastigen Adventures ab. Typische Vertreter, wie etwa auch die hauseigene *Deponia*-Reihe, zeichnen sich nicht selten durch ein zunehmend „verkopftes“ Gameplay aus. Charaktere und die eigentliche Geschichte geraten dabei in den Hintergrund, wenn man sich an der Lösung zahlloser Kopfnüsse festbeißt. In *Silence* sind es aber gerade die Figuren und die Erzählung, die den Spieler fesseln sollen. So sind weder Puzzle- und Hotspot-Überfluss noch ein Inventar mit unzähligen Items vorhanden. Die Rätsel sollen für den Spieler logisch nachvollziehbar ausfallen und mehr an die jeweilige Location angepasst sein. Die Gegenstände oder Objekte, mit denen man interagiert, trugen in der Preview-Version in der Regel im gleichen oder maximal im benachbarten Bildschirm zur Lösung bei. Für mehr Kombinationsgabe sorgt hingegen Super-Raupe Spot, der knuddelig-charmante Begleiter von Noah.



Im Laufe des Spiels wechselt ihr öfter mal zwischen den Hauptcharakteren.



Zahlreich vorhandene Hotspots geben euch viele Informationen. Um Rätsel zu lösen, benötigt ihr in der Regel aber nur wenige solcher Interaktionspunkte.

Mithilfe verschiedener Optionen lässt sich die spielinterne Hilfefunktion nach Belieben anpassen. Wer alle Tipps aktiviert, braucht gar nicht mehr nachzudenken, darf sich dann aber auch nicht über zu wenig Rätselanspruch aufregen.

Hin und wieder stellt euch *Silence* vor Geschicklichkeitsaufgaben. Hier zum Beispiel muss Noah auf einer wackeligen Hundestatue balancieren. Spielerisch müsst ihr dabei durch passende Gegenbewegung den unten angezeigten Kreis solange in Waage halten, bis er weiß gefüllt ist.

Wie schon in *The Whispered World* ist Spot auch in *Silence* in der Lage, verschiedene Formen anzunehmen. Mal platt wie eine Flunder, mal zu einem Ball aufgeblasen, mal mit Wasser gefüllt oder zur „Fackel" umfunktioniert – an etlichen Stellen kommt ihr nur weiter, wenn ihr die richtige Verwandlungsform für Spot wählt.

Entschlackt haben die Entwickler das Dialogsystem. Anstelle von „Klicke dich durch fünf Antwortmöglichkeiten" setzt Daedalic diesmal eher auf Entscheidungs-Antworten, so wie man es etwa von Telltale-Spielen her kennt. Für grundlegende Änderungen am Fortgang der Geschichte sorgen diese Entscheidungen in *Silence* aber nicht – zumindest nicht in der von uns gespielten Version. Laut Entwickler wird es aber später im Spiel Situationen geben, in denen sich die Antworten letztlich drastisch auf das Spielende auswirken.

An einigen Stellen gilt es, kleinere Geschicklichkeitseinlagen zu absolvieren, etwa wenn man mit Noah auf einer Globuskugel balancieren muss. Mit dem Gamepad lässt sich das höchst bequem mithilfe des linken Analogsticks bewältigen, mit der Maus spielt sich das eher fummelig, hier sollten die Entwickler noch nachbessern.

3D-Technik für mehr Cineasmus

Der wohl auffälligste Unterschied zu den bisherigen Daedalic-Adventures dürfte die technische Umsetzung sein. Statt flacher 2D-Charaktere agieren komplett in 3D modellierte und animierte Charaktere auf den weiterhin herrlich gezeichneten 2D-Bildschirmbühnen. Dabei arbeiten die Entwickler mit mehreren Ebenen pro Bildschirm. Durch das Zusammenspiel von entsprechenden Kameraeinstellungen und der äußerst gelungenen Beleuchtung entsteht eine wunderschön räumlich wirkende Spielumgebung. Wenn dann noch die melancholisch klingenden Melodien des Soundtracks ertönen, entfaltet *Silence* seine ganze prachtvolle Atmosphäre.

Adventures für mehr Spieler

Im Gespräch mit den Entwicklern erzählt uns Game Designer Ulrich Wanitschke, dass Daedalic mit *Silence* ganz bewusst den Schritt geht, um Erzählweise und Präsentation von Adventures für ein breiteres Publikum zu erweitern. Das Wichtigste dabei ist und bleibt, eine gute Geschichte zu erzählen, mit interessanten und glaubwürdigen Charakteren. Das heißt nicht, das Daedalic jetzt nur noch cineastisch inszenierte 3D-Adventures produzieren werde. Im November wird sich zeigen, ob und wie sich *Silence* auf das Genre auswirkt. ❑

STEFAN MEINT

„Schön, dass sich bei den deutschen Grafik-Adventures auch mal was tut!"

Nachdem ich die Preview-Version gespielt habe, bin ich von Daedalics Herangehensweise einerseits positiv überrascht. Auch wenn ich persönlich etwas mehr knackigen Rätselstoff bevorzuge und lieber ganz klassisch mit Inventargegenständen herumexperimentiere, gefällt mir der gelungene Mix aus 2D- und 3D-Präsentation in *Silence*, die eine tolle Atmosphäre schafft. Wen Adventures bislang abschreckten, weil sie zu bieder und sperrig waren, darf sich hier auf eine schön erzählte und leicht konsumierbare Geschichte freuen. Andererseits kann ich mir aber auch gut vorstellen, dass *Silence* für alteingesessene Adventure-Hasen unterm Strich zu weichgespült ausfällt.



Auf der Suche nach seiner Schwester trifft Noah in *Silence* auf Widerstandskämpfer. Denn auch in der Zwischenwelt herrschen kriegerische Zustände.



Manche Kombinationsrätsel lassen sich auf Wunsch überspringen. Das erspart Frustmomente.

KURZMELDUNGEN

Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele

WASTELAND 3

Mit Koop-Kampagne zum Crowdfunding-Erfolg

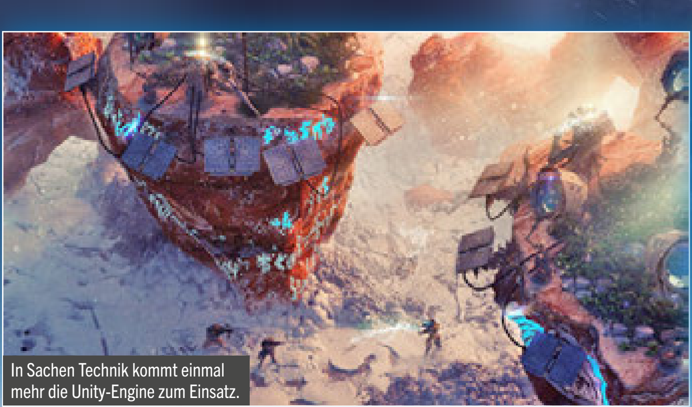
Freunde isometrischer Rollenspielkost dürfen sich freuen: Das bewusst altmodisch gehaltene Endzeit-RPG *Wasteland 2* erhält einen Nachfolger. Teil 3 spielt im kalten US-Bundesstaat Colorado, viele Jahre nach einer nuklearen Katastrophe. Zu Beginn erstellt ihr wie im Vorgänger eine Heldengruppe. Als Teil der sogenannten Rangers sorgt ihr anschließend für Recht und Ordnung – oder wirtschaftet in eure eigene Tasche. Entscheidungen und sich verzweigende Quests sind für den Entwickler Inxile Entertainment Ehrensache. Dazu sollen die Gespräche mit NPCs öfter Gebrauch von den Ranger-Skills machen, um bestimmte Äste des Dialogbaums freizuschalten. Neu sind zudem Fahrzeuge, die sowohl bei Reisen als auch im Kampf zum Einsatz kommen. Das nicht ganz ernst umgesetzte Szenario erlaubt dabei sogar die Existenz eines sprechenden Auto-Begleiters. Die taktischen Rundengefechte aus *Wasteland 2* will Inxile verfeinern. So gibt es diesmal die Möglichkeit, Gegner mit bestimmten Fähigkeiten zu schwächen und Kameraden durch Buffs zu stärken. Im Spielverlauf baut ihr zudem eine neue Ranger-Basis auf, die sich je nach euren Story-Entscheidungen anders entwickelt.


Inxile kooperiert mit den Entwicklern des isometrischen Adventures *Stasis*, Brotherhood Games. Das Ergebnis ist ein für die Serie neuer Look.

Mit *Wasteland 3* schleicht sich erstmals ein Mehrspielermodus in die verstrahlte Einöde der Zukunft; inspiriert von *Divinity: Original Sin*, steht die Kampagne auch bis zu zwei Koop-Spielern offen. Dabei steuert jeder Spieler seine eigene Ranger-Gruppe und kann seinen eigenen Weg gehen, selbst wenn der Partner offline ist. Fortschritte werden beim nächsten Spielstart synchronisiert, so können die Koop-Partner einander unterwegs rekrutierbare NPC-Gehilfen oder Quest-Belohnungen wegschnappen. Gewisse Schlüsselmomente müssen aber zwingend gemeinsam absolviert werden. Im Vergleich zur Solo-Kampagne soll es Koop-exklusive Missionen geben.

Für die Finanzierung von *Wasteland 3* hat sich der Entwickler Inxile die Crowdfunding-Plattform Fig.co ausgesucht – hier sind anders als bei Kickstarter auch Investoren gern gesehene Gäste, die für ihr Geld eine spätere Gewinnbeteiligung erhalten. Bei Redaktionsschluss waren innerhalb von knapp drei Wochen gut drei Millionen US-Dollar für *Wasteland 3* zusammengekommen – Inxile selbst beteiligt sich mit weiteren 2,8 Millionen aus den Erlösen der *Wasteland 2*-Verkäufe (knapp 12 Millionen Dollar!). Die Kampagne läuft noch bis zum 4. November. Bis das fertige Spiel erscheint, vergeht aber noch viel Zeit: Inxile geht von einem Release Ende 2019 aus! Das Studio unter der Führung von Brian Fargo arbeitet parallel an *Torment: Tides of Numenera* und *The Bard's Tale 4*. ❑

Info: www.wasteland.inxile-entertainment.com


In Sachen Technik kommt einmal mehr die Unity-Engine zum Einsatz.



Bei einigen, für diesen Zweck vertonten Dialogen zoomt die Kamera nun stark an den Gesprächspartner heran.

LUCIDSOUND GEWINNSPIEL

Feinster Stereo-Sound für die Ohren!

Zusammen mit Hersteller Lucidsound verlosen wir zwei Exemplare des schicken Gaming-Headsets LS 30 im Beats-Kopfhörerstil. Das Produkt ist hochwertig verarbeitet, mit weichen Polstern an den Hörmuscheln und gepolstertem Bügel aus robustem Metall. Das abnehmbare Mikrofon erlaubt kristallklare Sprachchats. Ihr wollt mitmachen? Dann schreibt uns eine Mail mit Namen und Adresse an gewinnspiel@pcgames.de. Als Betreff wählt ihr „Lucid“. Das Gewinnspiel läuft vom 4. Oktober bis zum 11. November 2016 um 11:11 Uhr.

Teilnahmeberechtigt sind alle PC-Games-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter von Lucidsound und COMPUTEC MEDIA GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Der Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.



Wuchtiger und basslastiger Sound kennzeichnen das LS 30, sein Mikrofon sorgt für brillante Sprachqualität.

SPIELE-VERFILMUNGEN

J. J. Abrams bestätigt *Portal* und *Half-Life*

Schon vor drei Jahren hatte J. J. Abrams (*Star Wars: Das Erwachen der Macht*, *Star Trek: Into Darkness*) enthüllt, dass er gemeinsam mit Valve an Film-Umsetzungen von *Portal* und *Half-Life* arbeitet. Seitdem wurde es allerdings still um die beiden Projekte. Ende September 2016 bekräftigte Abrams jedoch in einem Interview noch einmal, dass die Filme weiter in Planung seien und er sich in Kürze sogar deswegen mit Valve treffen werde. Laut Abrams' Aussage scheint sich auch schon abzuzeichnen, welcher Film zuerst entstehen soll: „Wir sind sehr aktiv und ich hoffe, dass es schon bald eine Ankündigung zu *Portal* geben wird.“ ❑

Info: www.pcgames.de



Half-Life-Held Gordon Freemann soll in naher Zukunft sein Debüt auf der großen Leinwand geben.

ENDLESS SPACE 2

30+ Stunden gespielt: Schon jetzt das bessere *Master of Orion*?

Der nächste 4X-Hit läuft sich warm: *Endless Space 2* ist in seine Early-Access-Phase gestartet und soll die nächsten vier bis sechs Monate zum fertigen Spiel reifen. Wir haben bereits mehr als 30 Stunden in die Alpha-Version versenkt und sind schwer angetan! Teil 2 wirft unnötigen Ballast aus dem Vorgänger ab und bringt dafür interessante Neuerungen. Neben einem neuen Handels-Feature wirkt vor allem das Politiksystem vielversprechend: Parteien gewinnen durch unseren Spielstil an Einfluss und werden in den Senat gewählt, wo wir Gesetze erlassen, die uns dann Boni verschaffen. Auch das Erkunden der Sternenkarte und das Besiedeln neuer Welten wurde in Details abgeändert und sorgt nun für ein angenehmeres Spieltempo als im Vorgänger. Bislang sind zwar nur vier der geplanten acht Rassen enthalten, doch die spielen sich bereits schön unterschiedlich: So kontrollieren wir etwa ein Volk, das Planeten einfach kauft, anstatt sie zu besiedeln! Zu den Features, die deutlich entschlackt wurden, zählt das Forschungssystem – es gibt nun viel weniger Technologien zu erforschen, doch dafür sind die Entscheidungen, die wir hier treffen, umso wichtiger. Das Kampfsystem des Vorgängers wurde sogar komplett ersetzt. An die Stelle der umständlichen Spielkartenmechanik tritt nun ein leicht verständliches System, in dem wir Taktiken festlegen und den Ausgang der Schlacht auswürfeln lassen. Eine gute Änderung! ❏

Info: www.games2gether.com



Abhängig von unserem Stil gewinnen unterschiedliche Parteien an Einfluss im galaktischen Senat.

Endless Space 2 spielt sich vertraut, viele Details wie das Erkunden und Besiedeln wurden aber abgeändert.

OSIRIS: NEW DAWN

Neue Weltraum-Sandbox



Auf Multiplayer-Servern bauen mehrere Spieler zusammen an einer Weltraum-Kolonie.

No Man's Sky mag letztlich an seinen Ambitionen gescheitert sein – das Planeten-Erkundungsspiel hat jedoch einen regelrechten Boom in Sachen Weltallspiele ausgelöst. Der neueste Vertreter dieses Genres ging kürzlich bei Steam Early Access an den Start: Schon die Alpha-Version von *Osiris: New Dawn* ist grafisch aufwendig und bietet Wettereffekte sowie Tag-Nacht-Wechsel. Spielerisch erwartet euch der seit *Minecraft* und *Ark: Survival Evolved* übliche Mix aus Survival, Crafting und Gebäudebau, wobei in *Osiris* ganze vorgefertigte Strukturen zur Auswahl stehen. Auch die Erkundung des Weltalls und weiterer Planeten mittels Raumschiff steht auf dem Programm. Die knapp 23 Euro teure Early-Acces-Fassung langweilt aktuell jedoch noch mit übertriebenem Ressourcen-Grinding und hat mit Bugs zu kämpfen. Am meisten Spaß macht *Osiris* mit einer Handvoll Freunde im derzeit leider noch streng limitierten Mehrspielermodus. ❏

Info: www.fenixfire.com/games/osiris-new-dawn.com

SOUTH PARK: DIE REKTAKULÄRE ZERREISSPROBE

Mit deutschen Originalstimmen

Im Gegensatz zum Vorgänger *Der Stab der Wahrheit* hat das neue *South Park*-Rollenspiel von Ubisoft San Francisco neben den englischen Originalstimmen von Matt Stone und Trey Parker auch die deutschen Synchronsprecher der TV-Serie zu bieten. *South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe* erscheint komplett synchronisiert; Ubisoft hat auch in Frankreich, Italien, Spanien, Mexiko und Brasilien mit den Sprechern der jeweiligen Übersetzung zusammengearbeitet. Ob in Deutschland wie bei Teil 1 wegen der damaligen Nazi-Symbolik auch beim Nachfolger wieder die Zensurschere angesetzt werden muss, ist derweil noch unbekannt.

Wer jetzt schon ganz gespannt auf den Release wartet, muss sich übrigens noch etwas länger gedulden: Das ursprünglich für Dezember 2016 angekündigte Anarcho-Rollenspiel erscheint nun doch erst Anfang 2017. ❏

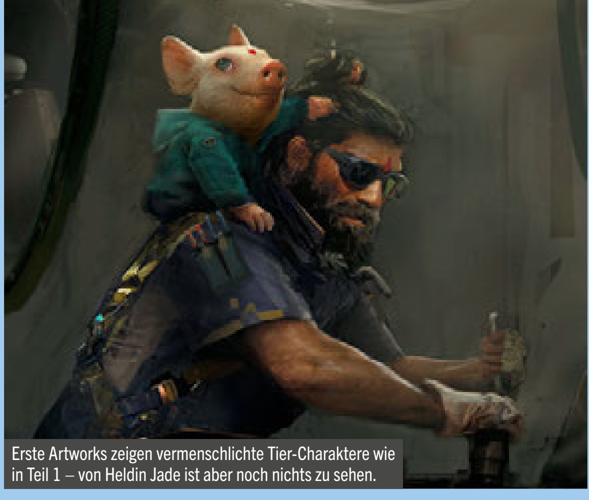
Info: www.southparkgame.com



In der Rolle eines selbst erstellten Charakters kämpft ihr in der Superhelden-Persiflage an der Seite von Coon & Friends gegen Schurken.

BEYOND GOOD & EVIL 2

Offiziell „wiederangekündigt"





Erste Artworks zeigen vermenschlichte Tier-Charaktere wie in Teil 1 – von Heldin Jade ist aber noch nichts zu sehen.

Quengeln hilft doch! Als Reaktion auf nicht abbrechende Anfragen der Fans hat Ubisoft endlich bestätigt, dass sich *Beyond Good & Evil 2* in Entwicklung befindet. Acht Jahre ist es her, dass Ubisoft ein erstes Video zum Spiel veröffentlichte – und anschließend immer wieder sein Möglichstes tat, um die Entwicklung hinauszuzögern. Erst war Serien-Schöpfer Michel Ancel mit *Rayman*-Spielen beschäftigt, dann kam der Generationswechsel im Konsolenlager dazwischen. Und zwischendurch immer wieder: Durchhalteparolen von den Verantwortlichen, um die erhitzten Gemüter der wartenden Spieler zu beschwichtigen. Doch jetzt ist für Fans des innovativen Action-Adventures *Beyond Good & Evil* aus dem Jahr 2003 zumindest ein Ende der Leidenszeit abzusehen: Teil 2 ist (wieder?) offiziell in Produktion, neben Kreativmann Michel Ancel arbeitet das französische Studio Ubisoft Montpellier am Titel. Der Entwickler von *Rayman Legends* hat aktuell das Open-World-Koop-Actionspiel *Ghost Recon: Wildlands* in der Pipeline, das am 7. März 2017 erscheint. Passend zur Neuankündigung gibt es *Beyond Good & Evil* bis Mitte November zum Gratis-Download unter der unten aufgeführten URL. ❑

Info: www.club.ubisoft.com/de-DE/ubi30

ASSASSIN'S CREED 7

Leak: Spielt im alten Ägypten

Nach einer einjährigen Schaffenspause wird die *Assassin's Creed-Serie* 2017 wohl ihre Rückkehr auf den heimischen PC feiern – mit dem Wunsch-Szenario vieler Serien-Fans im Gepäck. Der nach offizieller Zählung siebte Teil soll laut einem geleakten Screenshot auf den Namen *Empire* hören; das Bild zeigt eine Pyramide. Das wird als Hinweis darauf verstanden, dass die Action-Adventure-Reihe nach *Syndicate* (London während der Industrialisierung) einen Sprung zurück in der Zeit macht – ins altertümliche Ägypten. Eine offizielle Stellungnahme von Ubisoft stand bei Redaktionsschluss noch aus; das Unternehmen konzentriert sich 2016 auf die Veröffentlichung des HD-Remasters *The Ezio Collection* für PS4 und Xbox One. ❑

Info: www.pcgames.de



GEWINNSPIEL

BiFi CURRYWURST - DER SNACK FÜR JEDES LEVEL

2x GAMER-RUCKSACK VON ASUS

2x TRUCKER-MÜTZEN MIT DEN SCHRIFTZUG "I LOVE SALAMI"

2x BiFi CURRYWURST SNACKPAKET

Die BiFi Currywurst ist da! Ab sofort gibt es die neue Nervennahrung für hungrige Spieler – egal ob vor dem Rechner oder der Konsole, ob Shooter, Jump & Run oder Sportspiel. Praktisch, lecker, kleckerfrei!

Die extrawürzige Verbindung aus Tomatensauce, Currynote, Teigmantel und herzhafter Salami verspricht dem Gamer die gewünschte Stärkung für zwischendurch. Einfach BiFi Currywurst aufreißen, wegsnacken und zufrieden weiterspielen. So wird die kleine Pause zum cleveren Snack-Adventure. Um die Veröffentlichung des leckeren Snacks gebührend zu feiern, verlosen wir gemeinsam mit BiFi coole Preise. Um an der Verlosung teilzunehmen, müsst ihr nur eine E-Mail an gewinne@pcgames.de oder eine Postkarte an diese Adresse mit dem Betreff „BiFi" schicken: Computec Media GmbH/Redaktion PC Games, Dr.-Mack-Straße 83 in 90762 Fürth. Teilnahmeschluss ist der 30. November 2016

Teilnahmeberechtigt sind alle PC-Games-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Der Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.

SPIELE UND TERMINE

Die wichtigsten Spiele der kommenden Monate und ihre Veröffentlichungstermine (Änderungen vorbehalten)

Legende: Terminänderung · Neuankündigung · Vorschau in dieser Ausgabe · EARLY ACCESS Als Alpha- oder Betaversion erhältlich

	SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	PUBLISHER	RELEASE
	Aer	Action-Adventure	Forgotten Key	Daedalic	4. Quartal 2016
	Agents of Mayhem	Action	Volition	Deep Silver	2017
	Agony	Adventure	Mad Mind Studio	Mad Mind Studio	2. Quartal 2017
	Ark: Survival Evolved EARLY ACCESS	Survival-Action	Instinct Games	Studio Wildcard	4. Quartal 2016
	Armored Warfare	Mehrspieler-Action	Obsidian Entertainment	Obsidian Entertainment	2016
	Ashen	Action-Rollenspiel	Aurora 44	Microsoft Studios	2016
	Aven Colony EARLY ACCESS	Aufbaustrategie	Mothership Entertainment	Mothership Entertainment	2017
	Battle Tech	Rundentaktik	Harebrained Schemes	Harebrained Schemes	1. Quartal 2017
	Below	Action-Adventure	Capybara Games	Capybara Games	Nicht bekannt
NEU	Beyond Good & Evil 2	Action-Adventure	Ubisoft Montpellier	Ubisoft	Nicht bekannt
	Blitzkrieg 3 EARLY ACCESS	Echtzeitstrategie	Nival Interactive	Nival Interactive	4. Quartal 2016
▶	Bloodstained	Action-Adventure	Artplay Inc.	505 Games	2018
	Call of Cthulhu	Rollenspiel	Cyanide	Focus Home Interactive	2017
	Call of Duty: Infinite Warfare	Ego-Shooter	Infinity Ward	Activision	4. November 2016
	Conan Exiles	Survival-Action	Funcom	Funcom	2017
	Crackdown 3	Action	Reagent Games	Microsoft Studios	2017
▶	Cuphead	Jump & Run	Studio MDHR	Studio MDHR	2017
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt	CD Projekt	Nicht bekannt
	DayZ EARLY ACCESS	Survival-Action	Bohemia Interactive	Bohemia Interactive	2016
	Dead Island 2	Action	Sumo Digital	Deep Silver	2016
	Dead Rising 4	Action	Capcom	Microsoft Studios	6. Dezember 2016
	Die Gilde 3	Wirtschaftssimulation	Golem Labs	THQ Nordic	2016
	Die Zwerge	Rollenspiel	King Art	Eurovideo	1. Dezember 2016
Seite 24	Dishonored 2: Das Vermächtnis der Maske	Action	Arkane Studios	Bethesda	11. November 2016
Seite 26	Divinity: Original Sin 2 EARLY ACCESS	Rollenspiel	Larian Studios	Larian Studios	2. Quartal 2017
	Dreadnought	Action	Yager	Grey Box	2016
	Dropzone	Echtzeitstrategie	Sparkypants	Gameforge	2016
	Dual Universe	Sandbox-MMOG	Novaquark	Novaquark	4. Quartal 2018
	Echo	Action	Ultra Ultra	Ultra Ultra	2. Quartal 2017
	Eitr	Action-Rollenspiel	Eneme Entertainment	Devolver Digital	2016
	Elex	Rollenspiel	Piranha Bytes	THQ Nordic	1. Quartal 2017
	Endless Space 2 EARLY ACCESS	Rundenstrategie	Amplitude Studios	Sega	2016
	Everspace EARLY ACCESS	Weltraum-Action	Rockfish Games	Rockfish Games	2017
	Factorio EARLY ACCESS	Aufbaustrategie	Wube Software	Wube Software	3. Quartal 2017
	Final Fantasy 15	Rollenspiel	Square Enix	Square Enix	Nicht bekannt
	For Honor	Action	Ubisoft Montreal	Ubisoft	14. Februar 2017
	Friday the 13th: The Game	Action	Illfonic	Gun Media	4. Quartal 2016
	Full Throttle Remastered	Adventure	Double Fine	Double Fine	2016
	Ghost Recon: Wildlands	Action	Ubisoft Paris	Ubisoft	7. März 2017
	Gwent: The Witcher Card Game EARLY ACCESS	Strategie	CD Projekt	CD Projekt	2017
Seite 12	Halo Wars 2	Echtzeitstrategie	343 Industries/Creative Assembly	Microsoft Studios	21. Februar 2017
	Hand of Fate 2	Action-Rollenspiel	Defiant Development	Defiant Development	1. Quartal 2017
	Hellblade: Senua's Sacrifice	Action	Ninja Theory	Ninja Theory	2016
	Hitman: Die komplette erste Season	Action	Io-Interactive	Square Enix	31. Januar 2017
	Hob	Action-Adventure	Runic Games	Runic Games	Nicht bekannt
	Insurgency: Sandstorm	Ego-Shooter	New World Interactive	Focus Home Interactive	2017
	Killing Floor 2	Mehrspieler-Shooter	Tripwire Interactive	Tripwire Interactive	18. November 2016
	Kingdom Come: Deliverance EARLY ACCESS	Rollenspiel	Warhorse Studios	Deep Silver	2017
	Lawbreakers	Ego-Shooter	Boss Key Productions	Nexon	2016
	Lego Worlds EARLY ACCESS	Sandbox-Aufbauspiel	Traveller's Tales	Warner Bros. Interactive	2016



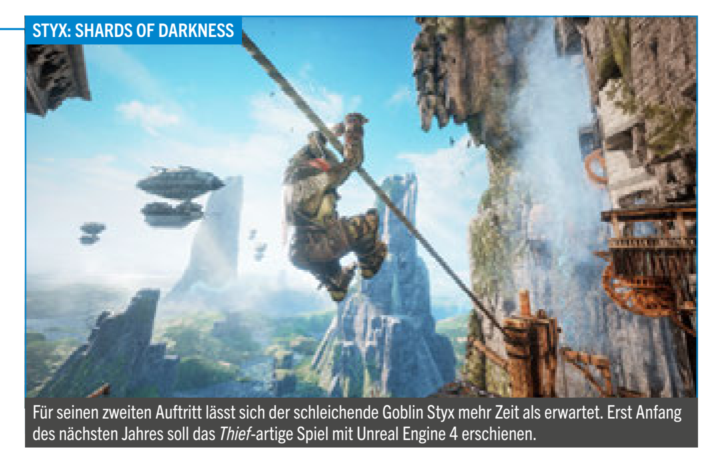
BLOODSTAINED

Nanu? Die Veröffentlichung des geistigen *Castlevania*-Nachfolgers war nach dem Kickstarter-Erfolg (5,5 Millionen Dollar!) für März 2017 angesetzt – doch jetzt ist auf einmal von 2018 die Rede.



THE SEXY BRUTALE

Als zeitreisender Priester verhindert ihr auf einem Maskenball nacheinander neun Morde. Dabei sind Beobachtungsgabe und Gehirnschmalz gefordert. Sehr kreativ und goldig inszeniert!



Für seinen zweiten Auftritt lässt sich der schleichende Goblin Styx mehr Zeit als erwartet. Erst Anfang des nächsten Jahres soll das *Thief*-artige Spiel mit Unreal Engine 4 erschienen.



Mit seinem wunderschönen Grafikstil wirkt das Hüpf- und Puzzlespiel wie ein düsteres *Unravel*. In der Rolle eines Kindes müsst ihr euch durch eine finstere Welt à la *Limbo* voller hässlicher Monster knobeln.

	SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	PUBLISHER	RELEASE
NEU	Little Nightmares	Jump & Run	Tarsier Studios	Bandai Namco	2. Quartal 2017
	Mass Effect: Andromeda	Rollenspiel	Bioware	Electronic Arts	1. Quartal 2017
	Metal Gear Survive	Mehrspieler-Action	Konami	Konami	2017
	Mount & Blade 2: Bannerlord	Rollenspiel	Taleworlds Entertainment	Taleworlds Entertainment	2017
	Nier: Automata	Action-Rollenspiel	Platinum Games	Square Enix	1. Quartal 2017
	Outcast: Second Contact	Action-Adventure	Appeal	Bigben Interactive	März 2017
	Outlast 2	Horror-Adventure	Red Barrels	Red Barrels	1. Quartal 2017
	Paladins: Champions of the Realms EARLY ACCESS	Mehrspieler-Shooter	Hi-Rez Studios	Hi-Rez Studios	2016
	Paragon EARLY ACCESS	MOBA	Epic Games	Epic Games	2016
	Planet Coaster EARLY ACCESS	Wirtschaftssimulation	Frontier Developments	Frontier Developments	17. November 2016
	Prey	Action	Arkane Studios	Bethesda	2017
	Psychonauts 2	Action-Adventure	Double Fine	Double Fine	2018
	Quake Champions	Mehrspieler-Shooter	id Software	Bethesda	2017
	Resident Evil 7	Survival-Horror	Capcom	Capcom	24. Januar 2017
	Rime	Puzzlespiel	Tequila Works	Grey Box	2017
	Rising Storm 2: Vietnam	Mehrspieler-Shooter	Antimatter Games	Tripwire Interactive	1. Quartal 2017
	Rock of Ages 2: Bigger & Boulder	Geschicklichkeit	Ace Team	Atlus	4. Quartal 2016
	Rollercoaster Tycoon World EARLY ACCESS	Wirtschaftssimulation	Nvizzio Creations	Bandai Namco	Nicht bekannt
	Sea of Thieves	Mehrspieler-Action	Rare	Microsoft Studios	1. Quartal 2017
Seite 30	Shadow Tactics: Blades of the Shogun	Echtzeit-Taktik	Mimimi Productions	Daedalic Entertainment	6. Dezember 2016
	Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues EARLY ACCESS	Rollenspiel	Portalarium	Portalarium	2016
Seite 34	Silence	Adventure	Daedalic Entertainment	Daedalic Entertainment	15. November 2016
	Sniper: Ghost Warrior 3	Ego-Shooter	City Interactive	Deep Silver	27. Januar 2017
	Sniper Elite 4	Action	Rebellion	Rebellion	14. Februar 2017
	South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe	Rollenspiel	Ubisoft San Francisco	Ubisoft	1. Quartal 2017
	Space Hulk: Deathwing	Ego-Shooter	Streum On Studio	Focus Home Interactive	2016
	Spellforce 3	Echtzeitstrategie/Rollenspiel	Grimlore Games	THQ Nordic	2. Quartal 2017
	Squadron 42	Weltraum-Action	Cloud Imperium Games	Cloud Imperium Games	2017
	Star Citizen EARLY ACCESS	Weltraum-Action	Cloud Imperium Games	Cloud Imperium Games	Nicht bekannt
	State of Decay 2	Action	Undead Labs	Microsoft Studios	2017
	State of Mind	Adventure	Daedalic Entertainment	Daedalic Entertainment	1. Quartal 2017
	Steep	Sport	Ubisoft Annecy	Ubisoft	2. Dezember 2016
	Styx: Shards of Darkness	Action	Cyanide	Focus Home Interactive	1. Quartal 2017
	Sudden Strike 4	Echtzeitstrategie	Fireglow Games	Kalypso Media	2. Quartal 2017
NEU	Sundered	Action-Adventure	Thunder Lotus Games	Thunder Lotus Games	2017
	Syberia 3	Adventure	Microids	Microids	1. Quartal 2017
	System Shock	Action-Rollenspiel	Night Dive Studios	Night Dive Studios	1. Quartal 2018
	System Shock 3	Action-Rollenspiel	Otherside Entertainment	Otherside Entertainment	Nicht bekannt
	The Bard's Tale 4	Rollenspiel	Inxile Entertainment	Inxile Entertainment	Oktober 2017
	The Elder Scrolls: Legends EARLY ACCESS	Kartenspiel	Dire Wolf Digital	Bethesda	2016
	The Inner World: Der letzte Windmönch	Adventure	Studio Fizbin	Headup Games	3. Quartal 2017
	The Long Journey Home	Strategie	Daedalic Entertainment	Daedalic Entertainment	Dezember 2016
	The Mandate	Echtzeitstrategie/Rollenspiel	Perihelion Interactive	Eurovideo	2017
NEU	The Sexy Brutale	Adventure	Cavalier Game Studios	Tequila Works	1. Quartal 2017
	The Surge	Action-Rollenspiel	Deck 13 Interactive	Focus Home Interactive	2017
	The Walking Dead: Season 3 – A New Frontier	Adventure	Telltale Games	Telltale Games	November 2016
	Thimbleweed Park	Adventure	Ron Gilbert und Gary Winnick	Ron Gilbert und Gary Winnick	Januar 2017
Seite 48	Titanfall 2	Ego-Shooter	Respawn Entertainment	Electronic Arts	28. Oktober 2016
	Torment: Tides of Numenera EARLY ACCESS	Rollenspiel	Inxile Entertainment	Techland	1. Quartal 2017
	Tyranny	Rollenspiel	Obsidian Entertainment	Paradox Interactive	10. November 2016
	Unreal Tournament EARLY ACCESS	Mehrspieler-Shooter	Epic Games	Epic Games	Nicht bekannt
	Urban Empire	Aufbaustrategie	Reborn Interactive	Kalypso	20. Januar 2017
	Vampyr	Action-Rollenspiel	Dontnod Entertainment	Focus Home Interactive	2017
	Vikings: Wolves of Midgard	Action-Rollenspiel	Games Farm	Kalypso Media	1. Quartal 2017
	Warhammer 40.000: Dawn of War 3	Echtzeitstrategie	Relic Entertainment	Sega	2017
	Warhammer 40.000: Inquisitor – Martyr	Action-Rollenspiel	Neocore Games	Neocore Games	2017
Seite 20	Watch Dogs 2	Action-Adventure	Ubisoft Montreal	Ubisoft	15. November 2016
NEU	Wasteland 3	Rollenspiel	Inxile Entertainment	Nicht bekannt	4. Quartal 2019
	Yooka-Laylee	Jump & Run	Playtonic Games	Team 17	1. Quartal 2017



Battlefield 1

Von: Matti Sandqvist

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Dice
Publisher: Electronic Arts
Termin: 21. Oktober 2016

Die erwartete Offenbarung oder doch eine herbe Enttäuschung? Wir waren auf dem Test-Event von *Battlefield 1* und liefern die Antwort.

WARUM KEIN TEST?

Wenn ihr diesen Artikel lest, ist *Battlefield 1* bereits im Handel erhältlich. Obwohl wir auf einem mehrtägigen Test-Event bei Dice waren und außerdem eine Testversion kurz vor Redaktionsschluss verfügbar war, können wir mit gutem Gewissen noch keine Wertung liefern. Der Grund: Die Bedingungen vor Ort waren ein wenig künstlich. So wurde die PC-Version auf High-End-Rechnern mit sehr teurer Hardware gespielt und die Mehrspielerpartien wurden statt wie üblich im Online-Modus im firmeneigenem Netzwerk ausgefochten. Die offizielle Review-Version konnten wir dagegen nur rund zehn Stunden lang spielen – eine Zeit, die zum Testen eines umfangreichen Online-Shooters nicht ausreicht. Daher reichen wir die Wertung in der nächsten Ausgabe nach.



Zeichen setzen: Im Prolog übernehmen wir nicht die Rolle eines einzelnen Helden, sondern werden nach jedem zwangsläufigen Bildschirmtod in die Haut eines anderen Charakters versetzt.



Ein bisschen Frieden: Die Kurzgeschichten der Kampagne bieten auch mal ruhige Momente. Etwa als wir eine Brieftaube in das eigene Hauptquartier lenken müssen.



Dogfight: Die Luftkämpfe gehören zu den Highlights in den Mehrspielergefechten. Zu schade, dass es keinen speziellen Flugzeugmodus gibt.

Call of Duty oder *Battlefield*? Kurzweilig oder taktisch? 64 Spieler oder doch nur 24 Kontrahenten? Das waren in den letzten Jahren wohl die wichtigsten Fragen für die vielen Shooter-Fans unter uns. Dieses Mal schienen aber die Schweden noch lange vor dem Release der Ballerschwergewichte das Rennen gemacht zu haben – jedenfalls, wenn man die Beliebtheit der beiden Ankündigungstrailer auf die Waagschale legt. Während *Call of Duty* wieder einmal auf das altbewährte futuristische Setting setzt, konnte *Battlefield 1* scheinbar mit seiner Erster-Weltkriegs-Thematik die Herzen der schießfreudigen Spieler im Sturm erobern. Doch ist die Vorfreude alleine wegen des speziellen Schauplatzes und der Bombastoptik gerechtfertigt? Das konnten wir höchstpersönlich auf einem mehrtägigen Test-Event direkt bei Dice in Stockholm überprüfen. Zudem bekamen wir kurz vor Redaktionsschluss eine Testversion zugeschickt, die wir aber leider nicht lange genug spielen konnten. Daher verzichten wir noch auf eine Wertung, da wir zum einen die Kampagne nicht komplett zu Ende spielen und außerdem die Mehrspielerschlachten überwiegend gewissermaßen nur unter künstlichen Bedingungen ausprobieren konnten, sprich im firmeneigenen Netzwerk von Dice ohne Lags und andere lästige Störfaktoren. Unsere relativ kurzen Erfahrungen mit der Testfassung deuten aber an, dass es weder große Netcode-Probleme im Mehrspielermodus gibt, noch Schwierigkeiten mit Abstürzen oder Bugs in der Singleplayer-Kampagne. Ebenso scheinen die Hardware-Anforderungen trotz der wohl verdienten Auszeichnung „Grafikrezefenz 2016“ in Ordnung zu gehen, dazu mehr auf Seite 47.

Fragezeichen: Kampagne

Über die Kampagne von *Battlefield 1* bewahrten die Entwickler für eine lange Zeit Stillschweigen. Eigentlich ist so etwas ja kein gutes Zeichen und so traten wir unsere Karriere als Erster-Weltkriegs-Soldat auf dem Event mit einem etwas mulmigen Gefühl an. Dice hatte zwar im Vorfeld verraten, dass die Handlung des rund sieben Stunden langen Abenteuers uns zu den unterschiedlichsten Schauplätzen führen, und dass es außerdem mehrere Helden geben soll, aber über weitere Details wollte man uns im Vorfeld so gut wie nichts verraten. Daher waren wir ein wenig überrascht, dass die Kampagne nun keine lineare Geschichte wie noch in den Vorgängern erzählt, sondern vielmehr eine kleine Kurzgeschichtensammlung des Ersten Weltkriegs ist, die wir sogar in beliebiger Reihenfolge spielen können. In der Haut von insgesamt fünf alliierten Soldaten erfahren wir, wie zum Beispiel mit Panzern die Schlachten an der Westfront geschlagen wurden, warum die Beduinen ihren Freiheitskampf gegen das Osmanische Reich führten oder was ein echtes Fliegerass ausmacht. Ein kluges Konzept, das unserer Meinung nach voll aufgeht: Zum einen sind die Kurzgeschichten jeweils mit mehr als einer Stunde ausführlich genug, um uns die beteiligten Charaktere und die Schauplätze näherzubringen und zum anderen haben sich die Entwickler nicht mit einer unlogischen Handlung verzettelt, die uns einen beinharten Haudegen präsentiert, der ein Panzer- und Fliegerass sowie Scharfschütze und noch vieles mehr in einer Person ist. Das wäre bei der doch ziemlich sensiblen Thematik des Ersten Weltkrieges unpassend gewesen; immerhin fanden fast zehn Millionen Soldaten während des Konflikts ihren Tod.

Glück gehabt! Beinahe wäre ein Doppeldecker auf unser Motorrad abgestürzt. Mit Ach und Krach konnten wir gerade noch ausweichen.



Wie in den Vorgängern können Panzer von mehreren Spielern zeitgleich gesteuert werden. Die Sicht eines Kanonenschützen ist dabei etwas eingeschränkt.



Entdecke die Möglichkeit: An unterschiedlichen freischaltbaren Ausrüstungsteilen und Waffen mangelt es *Battlefield 1* wahrlich nicht.

Zombiesoldaten

In der Rolle des britischen Panzerfahrers Edwards erfahren wir zum Beispiel, wie unzuverlässig die ersten Stahlkolosse der Schlachtfelder waren. Während wir in den ersten Minuten noch ohne Probleme mit dem Mark-5-Tank die Feinde überrennen (und natürlich auch überfahren), bekommen wir im Laufe des Kapitels Schwierigkeiten mit dem Motor des Panzers. Deshalb müssen wir das Vehikel verlassen und uns auf die Suche nach Zündkerzen machen – und das ausgerechnet im Feindesland! Wie etwa in der *Far Cry*-Reihe ist es weitestgehend uns selbst überlassen, wie wir vorgehen wollen. Auf der Minimap werden uns vier Stellen angezeigt, wo wir nach den überlebenswichtigen Teilen suchen sollen. Bevor wir losziehen, schauen wir noch durch unser Fernglas und versuchen möglichst viele Feinde zu markieren. Was wir danach machen, also ob wir nun schleichend oder ballernd und mit welchen Waffen in der Hand an den Zielen ankommen, dürfen wir selbst entscheiden. Auch dieses eher freie Konzept haben wir auf der Stelle begrüßt, zumal wir – wie wohl auch viele andere Shooter-Fans – die *Call of Duty*-typischen Ballerbuden und die schlauchartigen Levels ein wenig satt haben. Doch leider wurden wir hier – und auch in den anderen Missionen – ein wenig enttäuscht. Schuld daran sind nicht etwa schlauchartige Areale oder sich wiederholende Aufträge, ganz im Gegenteil: In puncto Bewegungsfreiheit und Abwechslung ist die Kampagne von *Battlefield 1* fast über jeden Zweifel erhaben. Das Problem ist vielmehr die sehr schwache KI. Wir haben es nicht einmal erlebt, dass uns Gegner eine Falle gestellt oder uns von unterschiedlichen Seiten angegriffen haben. Insgesamt hatten wir eher das Gefühl, dass wir gegen hirntote Zombies gekämpft haben, die ihr Leben einfach nicht schätzen. Das ist wirklich schade, denn in fast allen anderen Belangen kann die Kampagne unserer Erfahrung nach überzeugen: Die Inszenierung ist dank der tollen Zwischensequenzen und der grafisch sehr detaillierten Umgebungen klasse, die unterschiedlichen Schauplätze bieten viel Abwechslung und die Charaktere kamen uns trotz der novellenartigen Erzählweise glaubwürdig vor. Doch aufgrund der dummen Gegner und der Spielzeit von nur sieben Stunden können wir *Battlefield 1* puren Solisten nicht so recht weiterempfehlen.

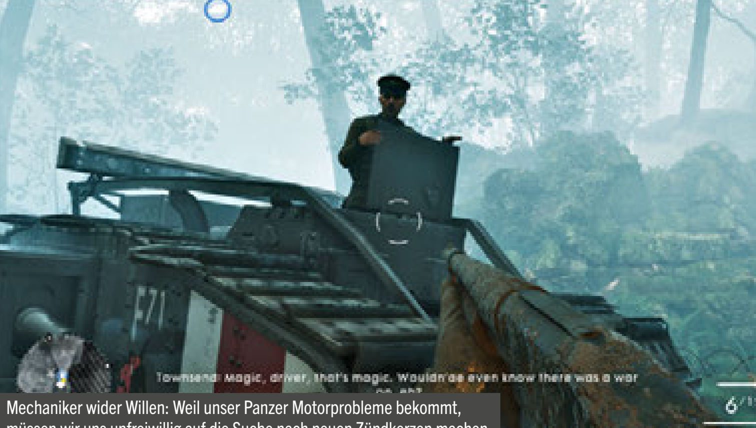
Mehrspielerbrett!

Wie die Entwickler aber auf dem Test-Event des Öfteren betont haben, das Herzstück der *Battlefield*-Serie sind seit jeher die gewaltigen Mehrspielerschlachten. Hier punktet auch der neueste Ableger der Reihe und ist zudem wieder einmal ein guter Kandidat, der beste Online-Shooter des Jahres zu werden – vorausgesetzt, dass es nicht doch noch massive Probleme mit dem sogenannten Netcode gibt. Aber wie bereits gesagt: Das scheint nicht der Fall zu sein.

Zwar ist das Spielgefühl trotz des Erster-Weltkriegs-Settings nicht so anders als in den Vorgängern – wieder einmal kommt es in den 64-Spieler-Gefechten vor allem auf den klugen Einsatz von Fahrzeugen sowie gutes Teamplay an. Aber dank der neuen Modi, den vielen freischaltbaren Waffen und der Auswahl aus neun gigantischen Maps bietet der Mehrspielermodus so viel Futter, dass man auch als Hardcore-Shooter-Fan für mehrere Wochen oder gar Monate mehr als gut bedient ist. Zudem wird EA wie bei den Vorgängern in den folgenden Monaten



Bevor es ins Eingemachte geht, können wir mit einem Fernglas die Gegner markieren.



Mechaniker wider Willen: Weil unser Panzer Motorprobleme bekommt, müssen wir uns unfreiwillig auf die Suche nach neuen Zündkerzen machen.



Obwohl die Kampagne toll inszeniert ist und die Handlung sowie die Charaktere glaubwürdig sind, macht die dumme Gegner-KI einen Strich durch die Rechnung.

kostenpflichtige DLCs herausbringen, die jeweils neue Multiplayer-Maps sowie Modi liefern werden.

Fast schon perfekt!

Die wohl größte Neuerung in Sachen Spielvarianten ist der Operationen-Modus. Hier kämpfen wahlweise 40 oder 64 Spieler auf mehreren Karten hintereinander (meistens zwei oder drei) und simulieren so richtige Schlachten des Ersten Weltkrieges – etwa die Maas-Argonnen-Offensive von 1918 oder den letzte deutschen Versuch eines Durchbruchs an der Westfront, die berühmte Kaiserschlacht. Dabei muss eine Seite als Angreifer mit einer bestimmten Anzahl an Leben mehrere Sektoren nacheinander erobern, indem sie Fahnenpunkte einnimmt, während das andere Team versucht, sie daran zu hindern. Serienkenner dürften sich bei dieser Variante leicht an den in *Battlefield: Bad Company* eingeführten Rush-Modus erinnert fühlen, nur mit dem Unterschied, dass man zum einen keine Bomben legen muss und zum anderen, dass die Schlacht nach einer Map noch nicht zu Ende ist. Außerdem feiern hier die frischen Behemoths ihre Premiere: Sobald eine Seite ein Gefecht verloren hat, startet sie in der nächsten Partie je nach Karte mit einem riesigen Schlachtschiff, gepanzerten Zug oder Zeppelin in die Schlacht. Die gigantischen Fahrzeuge werden von mehreren Spielern gleichzeitig gesteuert und so kann dank ihrer starken Bewaffnung viel Schaden ausgeteilt werden. Wir fanden die Operationen klasse und könnten uns gut vorstellen, dass sie den *Battlefield*-Klassiker schlechthin – den Conquest-Modus – endlich nach 14 Jahren in Sachen Beliebtheit ablösen. Doch keine Angst: Die aus den Vorgängern bekannten Varianten wie etwa Domination, Rush oder Team Deathmatch sind natürlich auch mit an Bord!

Ebenso glücklich waren wir mit den neun Maps von *Battlefield 1*. Ob man lieber in den italienischen Alpen, an der türkischen Schwarzmeerküste oder in den verwüsteten Städten und Palästen Frankreichs um die Wette schießen möchte, für jeden Geschmack wird etwas geboten! Dabei fallen die Dimensionen der Karten trotz ihrer unglaublich vielen Details so gigantisch aus, dass wir nach rund 20 Stunden Spielzeit nicht behaupten können, irgendeine der Karten richtig gut zu kennen.

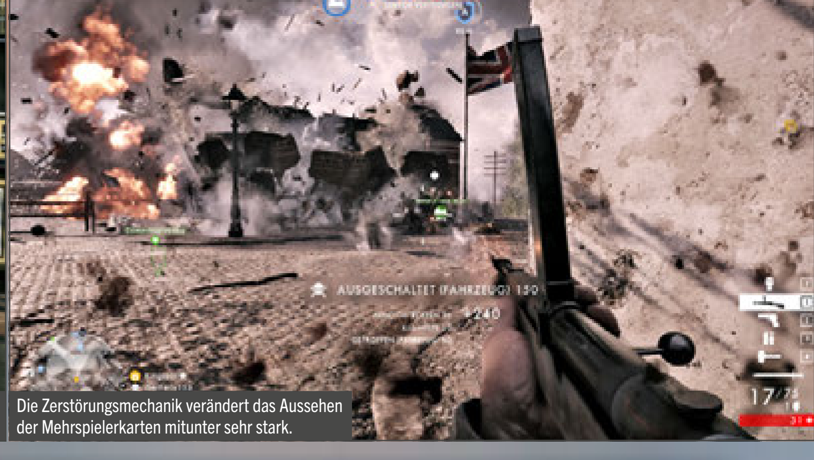
Auch in Sachen Fahrzeug- und Waffenauswahl waren wir rundum zufrieden – auch wenn das Arsenal aus schnellen Panzern, wendigen Flugzeugen und vielen unterschiedlichen Automatikgewehren sowie Maschinenpistolen eher an den Zweiten als den Ersten Weltkrieg erinnern mag. Am Ende wären die Mehrspielerpartien aber wohl ziemlich langweilig geworden, hätte man lediglich die für die damalige Zeit üblichen schweren Maschinengewehre und Karabiner zugelassen. So hätten die Verteidiger so gut wie jede Partie automatisch gewonnen – wie in der Realität.

Alte Schwächen

Bei all dem Lob könnte man denken, dass Dice nun den perfekten Online-Shooter abgeliefert hat und die anderen Entwicklerstudios einpacken könnten. Doch zeigt *Battlefield 1* hier und da Schwächen. Zum einen ist die Einstiegshürde für Multiplayer-Anfänger relativ hoch und es gibt leider nur einen Weg, um besser zu werden: Spielen, spielen und nochmals spielen. Das kann mitunter ziemlich frustrierend sein, wenn auf den Karten viele feindliche Sniper unterwegs sind und man fast schon im Sekundentakt stirbt.


Eine Kurzgeschichte der Kampagne führt uns zu Lawrence von Arabien. Im Kapitel dürfen Pferde natürlich nicht fehlen!


Ohne Teamplay hat man im Mehrspielermodus kaum eine Chance – vor allem nicht gegen gepanzerte Fahrzeuge.


Die Zerstörungsmechanik verändert das Aussehen der Mehrspielerkarten mitunter sehr stark.

Die anderen Mängel sind dagegen eher marginal. So kann man zwar per Tastendruck Feinde in den Partien markieren, doch das System funktioniert nicht immer. Zudem traten in unseren Gefechten gelegentlich Grafikbugs auf, die aber eher die Atmosphäre stark gestört haben und nicht das Spielgeschehen.

So könnte man sagen, dass wir jeden Online-Shooter-Fan *Battlefield 1* ans Herz legen. Allerdings raten wir allen, vor dem Kauf nochmals auf unserer Webseite nachzuschauen, ob der Release tatsächlich reibungslos abgelaufen ist, sprich die Server funktioniert haben und der Netcode keine Probleme bereitet hat.

„Für die Reihe am Ende ein kleiner Schritt, doch *Battlefield 1* ist eine Offenbarung für den Spieler!“

Matti Sandqvist

WAS HABEN WIR GESPIELT? Wir waren auf einem mehrtägigen Test-Event bei Dice und konnten vor Ort die Kampagne anspielen und relativ ausführlich die Mehrspielergefechte ausprobieren. Zudem erreichte uns die offizielle Testversion kurz vor dem Redaktionsschluss.

PRO
- Grandioser Mehrspielermodus mit einem riesigem Umfang
- Grafikreferenz 2016
- Die Gefechte spielen sich trotz des Settings rasant
- Große Auswahl an Waffen und Fahrzeugen
- Kampagne bietet wegen seiner Kurzgeschichtenstruktur viel Abwechslung

KONTRA
- Die Spieldauer der Kampagne beträgt nur rund sieben Stunden
- Schwache KI-Gegner in der Kampagne
- Kleinere Bugs in den Mehrspielergefechten
- Steile Lernkurve für Multiplayer-Neulinge
- Zu viele Sniper im Mehrspielermodus

WERTUNGSTENDENZ 0  **87-92** 100

Es ist schon ein wenig paradox: Einerseits wollen wir Spieler immer wieder drastische Neuerungen in den frischen Ablegern unserer Lieblingsreihen sehen, andererseits muss der Nachfolger genügend Anleihen aus den Vorgängern haben, damit wir uns sogleich vertraut fühlen. Bei Serien wie *Battlefield* ist das ziemlich schwierig, denn auf bekannte Helden können die Entwickler bei einem Online-Shooter schlecht setzen. Trotzdem ist Dice genau dieses Kunststück bei *Battlefield 1* fast perfekt gelungen. Mit dem Setting im Ersten Weltkrieg bieten die Schweden etwas komplett Neues, damit es für mich als Spieler nicht den faden Beigeschmack einer überteuerten Erweiterung hat. Doch die Mehrspielergefechte spielen sich im Vergleich zu den Vorgängern trotzdem sehr ähnlich – ich wage gar zu behaupten, dass man sich als Serienveteran auf den neuen Schlachtfeldern sogleich heimisch fühlen wird. Der Nachfolger schafft aber in meinen Augen noch ein wenig mehr: Bekannte Mechaniken und Ansprüche der Vorgänger kommen nun stärker zum Tragen. So verwandeln sich manche Mehrspielerkarten durch die Zerstörungsmechanik so stark, dass man auf andere Taktiken setzt. Das gleiche trifft auf Teamplay zu: Man muss nun mit mehreren Spielern gleichzeitig gegen feindliche Fahrzeuge vorgehen. Ähnlich sieht es in den anderen Bereichen aus und so muss ich sagen: *Battlefield 1* scheint der beste Ableger der Serie zu sein – wohlgemerkt für uns Online-Shooter-Fans. Die Kampagne alleine ist leider kein echter Kaufgrund.

Technik-Check

Mit *Battlefield 1* liefert DICE nicht nur eine neue Grafikreferenz, sondern setzt auch in Sachen Performance Maßstäbe: Das Spiel läuft phänomenal gut.

Von: Philipp Reuther

Die Ankündigung der minimalen Systemanforderungen ließ viele Spieler im Vorfeld bangen, ob *Battlefield 1* auf ihrem System gut laufen würde. Insbesondere der geforderte Prozessor, ein Intel Core i5-6600K, sorgte für Angstschweiß bei angehenden Frontkämpfern. Bei uns sorgten die angeblichen Anforderungen an die CPU dagegen für Stirnrunzeln, denn *Battlefield 1* setzt auf die Frostbite-Engine, einen der potentesten und schnellsten Grafikmotoren auf diesem Planeten.

Keine Oberklasse-CPU nötig!

Und wie erwartet ist kein Intel Core i5-6600K für flüssiges Spielen nötig. Eine deutlich realistischere Anforderung ist der ebenfalls in den minimalen Systemanforderungen gelistete AMD FX-6350, der deutlich weniger leistet als ein Intel i5-6600K. Tatsächlich wäre letzterer nahe dem Optimum, selbst im Mehrspieler-Modus, wo die CPU deutlich stärker gefordert wird. Wie unsere Messungen belegen, liefert ein aktueller Intel Vierkerner mit rund 4 GHz deutlich über 100 Fps und reicht somit aus, um eine Oberklasse-Grafikkarte wie eine GTX 1070 in Full HD auszulasten. Tatsächlich ist bereits ein Intel Core i3-6300 oder ein vergleichbarer Zweikern-Prozessor mit etwa 4 GHz Takt samt Hyperthreading ausreichend. Bei Dual-Cores ist Hyperthreading allerdings Pflicht, sonst startet das Spiel nicht. Für eine absolut saubere Performance würden wir dennoch einen übertakteten i7-6700K @ 4,5 GHz empfehlen, dieser ist dann auch für High-Fps-Gamer und rund 140 Fps gut genug.

Für Ultra-Details ist allerdings eine flotte Grafikkarte nötig. Für Full HD sollte eine gute Mittelklasse-GPU wie eine GTX 970, R9 290 oder RX 470 bzw. GTX 1060 im Rechner stecken, zudem benötigt ihr 4 GiByte Speicher für volle Textur-Details. Mit etwas Detailverzicht spielt sich *Battlefield 1* aber auch mit einer GTX 770 oder R9 280 mit über 60 Fps sehr flüssig. Für die volle 4K-Pracht ist wiederum mindestens eine GTX 1080 vonnöten.

Die bombastische Kampagne in voller 4K-Pracht



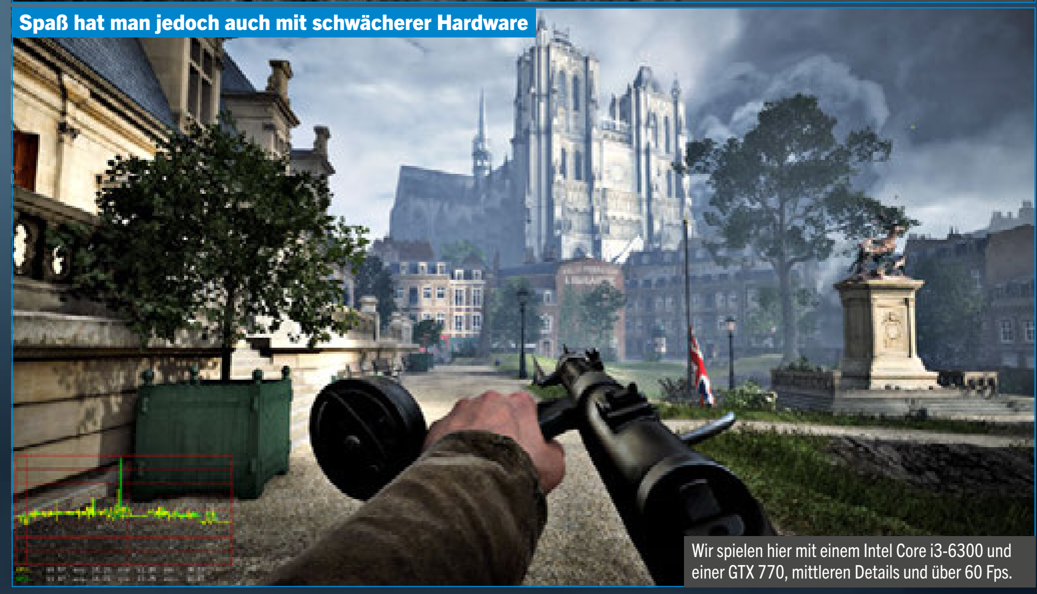
Für die volle Pracht in Ultra HD benötigt ihr zumindest eine GTX 1080 samt kräftiger Übertaktung.

Im Mehrspieler-Modus wird der Prozessor gefordert



Für Full HD, Ultra-Details und 60 Fps+ sind eine Mittelklasse-GPU und ein flotter Vierkerner optimal.

Spaß hat man jedoch auch mit schwächerer Hardware



Wir spielen hier mit einem Intel Core i3-6300 und einer GTX 770, mittleren Details und über 60 Fps.

Unser Titan-Begleiter BT-7274 ist fast während der gesamten Kampagne an unserer Seite.

Titanfall 2

▲ Protagonist Jack Cooper bleibt, ebenso wie die Geschichte selbst, während der Kampagne flach und uninteressant.

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Respawn Entertainment
Publisher: Electronic Arts
Termin: 28. Oktober 2016

Von: Lukas Schmid

Titanfall kann jetzt auch Kampagne! Wir haben sie durchgespielt und zahlreiche Stunden im Mehrspielermodus

Eine kurze, einführende Erklärung: Auf dieser Doppelseite widmen wir uns der Kampagne des Spiels, auf der folgenden Seite dem Mehrspielermodus. Nach der Kritik am Fehlen von Singleplayer-Inhalten im ersten Teil haben die Entwickler diesmal nämlich eine vollwertige Story-Kampagne implementiert. Aus einem Grund sollte man sie jedoch nicht spielen: Um eine spannende Handlung zu erleben. Die Geschichte steckt uns in der fernen Zukunft in die Rolle von Protagonist Jack Cooper, der nach dem Tod seines Mentors in dessen Fußstapfen als Titan-Pilot tritt und als Mitglied der Rebellen-Einheit Frontier Militia gegen die unfreundliche Organisation IMC kämpft. So weit, so uninspiriert, und die oftmals in wie Funkübertragung samt Standbildern vorangetriebene Handlung wird auch im weiteren Verlauf nicht interessanter. Auch die an und für sich recht vielversprechende Beziehung zwischen Cooper und der künstlichen Intelligenz seines Titanen BT-7274 läuft nicht wirklich auf emotionale Momente hinaus.

Ab vom Kurs

Spielerisch hingegen macht die knapp sechs- bis achtstündige Kampagne viel richtig. Das aus den Mehrspieler-Gefechten bekannte Parcours-Gameplay des Erstlings fügt sich sehr gut in das großteils lineare Leveldesign der Solo-Missionen ein. Heißt im Klartext: Neben Abschnitten, in denen wir einfach Shooter-typisch Gänge entlang und über Schlachtfelder laufen, erwarten uns auch regelmäßig Geschicklichkeitsabschnitte, in denen wir Wandläufe, gewagte Sprünge und allerlei weitere akrobatische Meisterstücke ausführen müssen, die sich hinter jenen aus der *Mirror's Edge*-Reihe nicht verstecken müssen. Gut gefallen hat uns, dass die Pfade zwar in Wahrheit stets fest vorgeschrieben sind, aber oft das Gefühl erweckt wird, dass man bei der Wegfindung selbst ein Wort mitzureden hat; viele der Wege, die man beschreitet, wirken nicht so, als seien sie dafür gedacht, begangen zu werden und fühlen sich nicht so „gamey“ an, wie man das aus anderen Spielen kennt. Die Entwickler nennen die *Half-Life*-Reihe als große Inspiration – zumindest in dieser Hinsicht zeigt sich dies, denn die Valve-Shooter, inklusive den *Portal*-Spielen, simulierten dieses Gefühl von Freiheit ebenfalls sehr gut.

Springen, schießen, zeitreisen

Generell ist es schön, dass sich das Spiel nicht auf stupide Action beschränkt, sondern in fast jedem Level ein für dieses Gebiet spezifisches, meist unterhaltsames Spielelement einführt. So müssen wir einmal etwa mit einer Spezialpistole Schaltflächen aktivieren und Wände richtig ausrichten, an denen wir über bodenlose Abgründe rennen, erleben den gefährlichen, von allerlei todbringenden Maschinen geprägten Produktionsablauf in einer Fabrik

WARUM KEIN TEST?

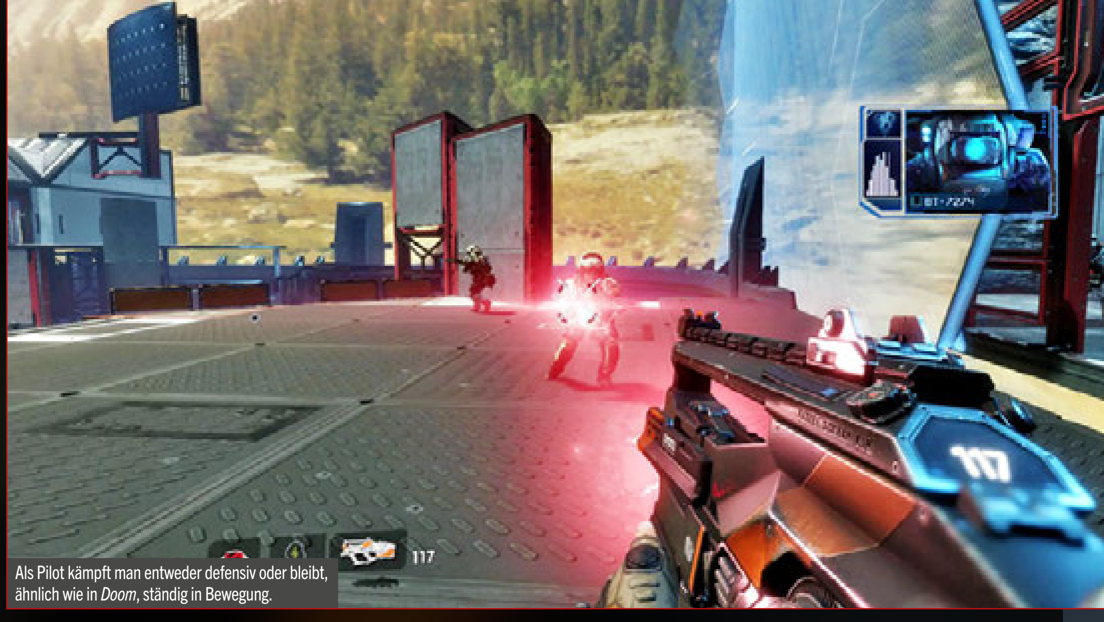
DIe Kurzfassung: Weil wir nicht dürfen. Wir haben das Spiel auf einem zweitägigen Testevent gespielt und das Test-Embargo für Wertungen liegt ganz knapp nach unserem Heft-Release. Allerdings wollen wir vor einer Wertungs-Vergabe auch erst einmal sehen, wie zuverlässig die Mehrspieler-Server unter realen Bedingungen laufen; in der Vergangenheit gab es da bekanntlich bei vielen Spielen Probleme.


Die Kämpfe gegen schön überzeichnete Bosse beschränken sich leider auf Titan-Gefechte.



Als Titan mähen wir normale Gegner mühelos nieder. Feindes-Titans leisten mehr Wiederstand.

Das Parcours-Gameplay, vor allem die Wandläufe, fügen sich sehr gut in die Kampagne ein.



Als Pilot kämpft man entweder defensiv oder bleibt, ähnlich wie in *Doom*, ständig in Bewegung.

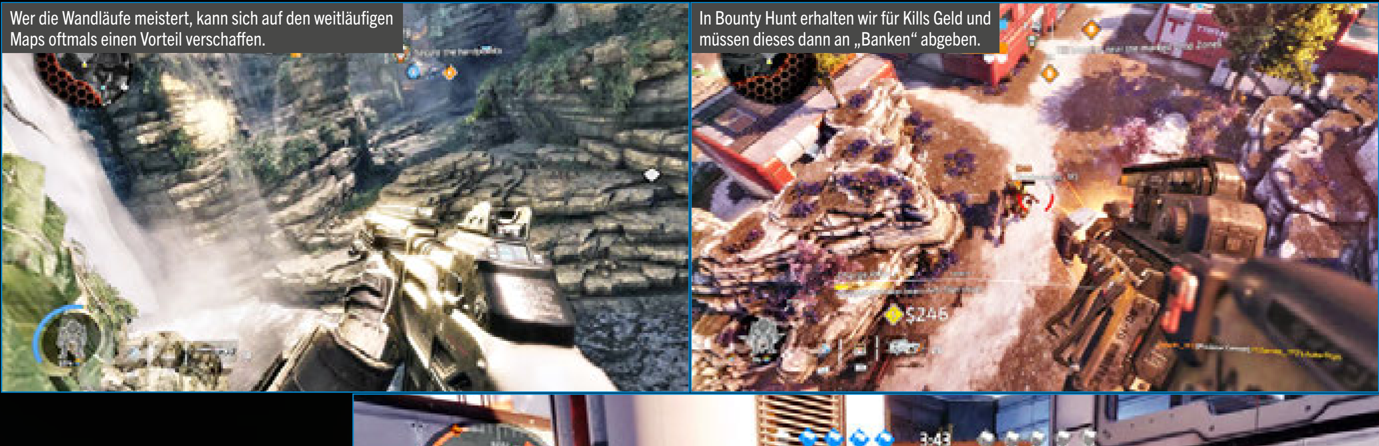
mit, welche ganze Städte auf einmal anfertigt, oder kämpfen uns im letzten Level mit einem ganz besonderen Gadget durch die Gegnerhorden, was wir an dieser Stelle jedoch nicht spoilern wollen. Herausragend gut gelungen ist ein Level in der Mitte des Spiels, in dem wir ein spezielles Gerät erhalten, mit Hilfe dessen wir auf Knopfdruck zwischen zwei verschiedenen Zeitebenen wechseln können. Die Möglichkeiten, die sich dadurch ergeben, sind gewaltig – in Schießereien könen wir kurzzeitig die Zeit wechseln und uns hinter einen Feind schleichen. In der einen Zeitebene vorhandene, in der anderen fehlende Wände verlangen, dass wir während eines Wandlaufs ständig hin- und herwechseln und simple Umgebungsrätsel erfordern, dass wir das Geschehen in beiden Level-Varianten im Auge behalten. Das ist so toll gelungen und das eindeutige Highlight der Kampagne, dass wir uns ein ganzes Spiel wünschen würden, das sich ausschließlich um eine weiter ausgebaute Variante dieser Spielmechanik dreht!

Der Titan als Nebenrolle

Doch auch klassische Action steht natürlich auf dem Programm, wobei wir es jedoch nur selten mit solchen Gegnerhorden zu tun haben, wie man sie von der Genre-Konkurrenz kennt. Gerade auf offenen Schlachtfeldern fügt sich das Parcours-Gameplay hier gut ein. Zum Ende des Spiels wird es aber ein wenig zu viel der Action, und die recht cleveren Ideen der anderen Missionen werden zugunsten mauer Standard-Schießereien zur Seite geschoben. In den Action-Abschnitten haben wir übrigens meistens die Wahl, auch in die Metall-Haut unseres Titan zu schlüpfen, der uns fast über die gesamte Kampagne hinweg zur Seite steht. Aber auch hier ist's gegen Ende zu viel des Guten, und generell haben die Entwickler ihr kreatives Potenzial hauptsächlich dafür genutzt, die zu-Fuß-Ausflüge zu gestalten. Das zeigt sich stark an den Bosskämpfen, die wir grundsätzlich als Titan bestreiten und die an Belanglosigkeit nicht zu überbieten sind: Schild wegschießen, draufballern und fertig, sei es jetzt gegen einen Titan, der fliegen kann, oder einen, der mit der Unterstützung weiterer Standard-Titans gegen uns vorgeht. Auf dem normalen Schwierigkeitsgrad sind einige der Bosse in einer knappen Minute niedergemacht, auf den beiden härteren bieten sie mehr Widerstand, kommen aber ähnlich uninspiriert daher. Auch wenn das Titan-Gameplay nicht wirklich stört, bereichert es die Kampagne generell kaum. Technisch ist *Titanfall 2* ebenfalls kein Meisterstück. Die künstlerische Gestaltung ist durchaus gelungen und manche Levels zeugen von kreativen Ideen, bezüglich Texturqualität, Effekte und mehr ist es aber Durchschnitt. Zuletzt kann man dem Einzelspieler-Modus vorwerfen, dass er nur wenige eigene Ideen hat, dafür im Prinzip Elemente aus anderen Spiel nimmt und sie neu zusammenfügt; nachdem er das aber sehr kompetent tut, wollen wir uns darüber eigetlich nicht beschweren. Außerdem hatten wir uns im Grunde nach dem Kampagnen-freien ersten *Titanfall* nicht viel von dieser hier erwartet und sind vom Ergebnis sehr positiv überrascht. Wer keinen Wert auf eine interessante Handlung legt und mit den genannten Mägeln leben kann, darf zugreifen – sogar dann, wenn er am Mehrspielermodus keinerlei Interesse haben sollte. ❑


Neben eher belanglosen Arealen erwarten uns kreative Abschnitte wie diese „hängende Stadt".


Die Levels sind recht linear, allerdings gibt es einige Collectibles wie diese Helme zu finden.



Wer die Wandläufe meistert, kann sich auf den weitläufigen Maps oftmals einen Vorteil verschaffen.

In Bounty Hunt erhalten wir für Kills Geld und müssen dieses dann an „Banken" abgeben.

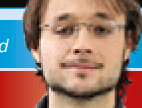
Auch in klassischen Spielmodi funktioniert das Zusammenspiel mit den Titans sehr gut.

Mit dem Titan gegen die Welt

Wo das Titan-Gameplay in der Kampagne vernachlässigbar ist, bereichert es die Mehrspielerschlachten, wie schon im Vorgänger, deutlich. Nun müssen wir jedoch nicht mehr ewig warten, bis wir sie herbeirufen können, sondern sie uns auch zusätzlich durch gute Leistungen verdienen. Fein! Die verfügbaren, aber leider abseits von privaten Matches nicht einzeln anwählbaren Maps sind zudem sehr gut gestaltet und die acht verschiedenen Spielmodi bieten eine gute Mischung aus bekannten und frischen Ideen. In Bounty Hunt müssen wir etwa Geld sammeln und an vorgegebenen Punkten auf der Map einzahlen, Last Titan Standing ist das Titanfall-Äquivalent von *Last Man Standing* und Modi wie Capture the Flag oder Attrition (Team Deathmatch) profitieren vom Titan-Gimmick bezüglich Abwechslung deutlich. Auch die Parcours-Möglichkeiten unserer Helden machen viel Sinn und trennen die Spreu vom Weizen; wer lernt, geschickt von Wand zu Wand zu springen und die Umgebung generell zu seinem Vorteil zu nutzen, kann sich einen massiven Vorteil gegenüber seinen Feinden verschaffen. In Verbindung mit dem befriedigenden Gunplay ergibt sich ein unheimlich schnelles, sehr unterhaltsames Spielprinzip. Einige sinnvolle Änderungen seit dem Erstling lassen sich ebenfalls ausmachen. Statt dem verwirrenden Karten-System werden Spezialfähigkeiten nun per ausrüstbaren Boots aktiviert – die viel zu starke, auto-visierende Smart Pistol des ersten Teils ist nun zum Beispiel nur noch als Boost anwählbar. Auch die Steuerung wurde angepasst, sodass etwa die seltsame Zweiteilung bei der Auswahl zwischen normalen Waffen und Titan-Zerstörern nun Geschichte ist. Wir haben den Testevent übrigens genutzt, um sowohl die Steuerung per Maus und Tastatur als auch per Gamepad auszuprobieren, die beide gut funktionieren, obgleich Zielen per Maus naturgemäß mehr Präzision ermöglicht. Wie beim Erstling liegt die Erfahrungslevel-Höchstgrenze übrigens offenbar wieder bei 50. Auch wenn wir diese während des Testsevents nicht erreichten, gehen die Level-Aufstiege für unseren Geschmack etwas zu schnell vonstatten. Als Ausgleich dafür lassen sich die Waffen jedoch zusätzlich durch Nutzung verbessern. *Titanfall 2* setzt auf jeden Fall das Prinzip des ersten Spiels gut fort und bietet erneut jede Menge kompetitiven Spaß. ❑

„Ein erneut ziemlich spaßiger Mehrspielermodus trifft auf eine sehr nette Einzelspieler-Kampagne"

Lukas Schmid



WAS HABEN WIR GESPIELT? Wir absolvierten die Kampagne auf PS4 und verbrachten etwa acht Stunden im Mehrspielermodus am PC. Die Bilder haben wir dabei allesamt selbst angefertigt.

PRO

- Sehr abwechslungsreiche Einzelspieler-Kampagne
- Parcours-System fügt sich gut in die Kampagne ein
- Brillantes Zeitreise-Level!
- Trotz Titans ausgewogenes Balancing im Multiplayer
- Gute Maps, die weder zu klein noch zu groß sind
- Kleine, aber gute Waffenauswahl und gutes Gunplay

CONTRA

- Vollkommen belanglose, uninteressante Handlung
- Schwache Präsentation mit vielen Standbild-Dialogen
- Zu viele uninspirierte Shooter-Abschnitte gegen Ende
- Trotz versteckter Items wie den Helmen großteils sehr linear gestaltete Levels
- Belanglose Bosskämpfe
- Technisch recht veraltet

WERTUNGSTENDENZ 0 **80-85** 100

Ich habe mir sehr wenig von der Einzelspieler-Kampagne des Spiels erwartet. Ich dachte, dass die Entwickler nach der Kritik wegen der Absenz eines solchen Modus im ersten Teil einfach schnell einige lieblos gestaltete Levels zusammenwürfeln und sie in die Nachfolger packen würden. Das ist aber zum Glück definitiv nicht der Fall, und obgleich die Kampagne recht schnell durchgespielt ist und durchaus mit einigen nervigen Elementen zu kämpfen hat, hatte ich viel Spaß. Fast jeder Level verfügt über eine die Mission bestimmende Gameplay-Mechanik, die für viel Abwechslung sorgt – allen voran das Zeitreise-Feature, aber auch die Level-Fabrik oder eine Titanen-Materialschlacht gegen Ende des Spiels. Das Parcours-Gameplay sowie der Titan als Spielelement machen im Spielverlauf ebenfalls Sinn. Da fällt es mir leichter, über einige stupide Shooter-Abschnitte, die völlig uninteressante Geschichte, die maue Technik und andere Fehlerchen hinwegzusehen. Bezüglich des Mehrspielermodus erweist sich *Titanfall 2* als konsequente Fortführung dessen, was man aus dem Vorgänger kennt: Die Maps sind kompetent gestaltet, das schnelle Gunplay funktioniert gut, die Spielmodi machen großteils Spaß und kontroverse Elemente wie die zu starke Smart Pistol wurden überarbeitet (anstatt als Standard-Waffe ist sie nun nur noch als Boost anwählbar). Ein gutes Gesamtpaket also. Mal sehen, ob es sich gegen *Call of Duty*, *Battlefield* und Co. behaupten kann.

FÜR ALLE FANS VON SCHWARZEM HUMOR

THE CLEVELAND SHOW

SONNTAGS 21:00

WWW.COMEDYCENTRAL.TV/CLEVELAND-SHOW





Neben England mit Victoria und Deutschland mit Barbarossa gibt es auch neue Völker wie die Scythen mit Tomyris (rechts).

Civilization 6

Genre: Strategie
Entwickler: Firaxis Games
Publisher: 2K Games
Termin: 21. Oktober 2016

Die Rundenstrategie-Meister von Firaxis haben es wieder getan. Sie haben ein Spiel entwickelt, das zu Recht unter dem Motto „Nur noch eine Runde“ steht.

Von: Matthias Dammes

Die Entwickler von Firaxis Games hatten bei der Schöpfung von *Sid Meier's Civilization 6* einen schwierigen Spagat vor sich. Auf der einen Seite galt es, die Stärken des Vorgängers zu übernehmen, der noch immer zu den erfolgreichsten Spielen auf der Spiele-Plattform Steam gilt. Auf der anderen Seite durften die Schnitzer des Ablegers *Beyond Earth* nicht wiederholt werden, das zwar beileibe kein schlechtes Rundenstrategiespiel war, aber doch nie den Glanz eines *Civ 5* erreichte. Zusätzlich musste das Spielerlebnis mit frischen Ansätzen abgerundet werden, damit sich die Kultreihe nicht dem Vorwurf des Stillstands ausgesetzt sieht. Nach allem, was wir bisher vom Spiel gesehen haben, scheint den Machern dieses Kunststück tatsächlich gelungen zu sein.

WARUM KEIN TEST?

Wenn ihr diesen Artikel lest, ist *Civilization 6* bereits erhältlich. Dennoch hat es der Titel nicht mehr rechtzeitig in einer fertigen Version in die Redaktion geschafft. Dieser Vortest basiert auf einer Vorschauversion, die wir seit Ende September uneingeschränkt spielen konnten. Allerdings fehlen in dieser Fassung noch essenzielle Teile des Spiels. Die Hälfte der Zivilisationen war genauso noch nicht enthalten wie die meisten individuellen Spieleinstellungen. Andere Spielmodi neben dem Standardspiel, zum Beispiel die Szenarien, der Koop- oder der Multiplayer-Modus, fehlten ebenfalls noch komplett. Daher haben wir zunächst auf einen vollständigen Test mit Wertung verzichtet. Sobald wir die fertige Version ausgiebig testen konnten, liefern wir das Ergebnis nach.

Für eine endgültige Einschätzung ist es noch zu früh. Dazu fehlt in unserer derzeit spielbaren Version einfach noch zu viel (siehe Kasten links). Doch auch mit der abgespeckten Fassung haben wir bereits unzählige Stunden verbracht, ohne dass uns auch nur eine Minute langweilig geworden ist. Dafür sorgt das bekannte und süchtig machende Spielprinzip, bei dem aus der berühmten einen Runde schnell viele Stunden werden. Außerdem sorgen die spannenden Neuerungen dafür, dass wir nicht einfach unsere bewährten Taktiken aus dem Vorgänger anwenden, sondern uns immer wieder auf neue Situationen einstellen – und das in jeder Partie.

Stadtplanung

Für diese erfrischende Dynamik sorgt besonders der neue Umgang mit den Städten und deren Umland. Angefangen von den Bautrupps für Geländefeldmodernisierungen, die jetzt Handwerker heißen, über die Stadtbezirke bis hin zu den Weltwundern müssen sich besonders *Civ*-Veteranen auf eine neue Spielweise einstellen. Diese Veränderungen sind jedoch nichts Schlechtes, sondern ergeben im Gegenteil sehr viel Sinn. Vorbei die Zeiten, in denen jede Stadt mit allen möglichen Gebäuden und am besten noch unzähligen Weltwundern zugebaut wurde. In *Civ 6* muss sich der Spieler genau überlegen, was er mit einer Stadt erreichen will und wie er dazu den zur Verfügung stehenden Platz nutzt.

Dabei sollte man vor allem immer die angestrebte Siegbedingung im Auge behalten. Besonders in der Anfangsphase des Spiels unterscheidet sich der Aufbau des Reiches deutlich, je nachdem ob ich zum Beispiel einen Wissenschafts- oder Kultursieg anstrebe. Im Kern bleibt aber auch *Civilization 6* das,

DAS INTERFACE VON *CIVILIZATION 6*



1 VERWALTUNG: Hier geht es zu wichtigen Staatsbereichen wie Religion, Regierung und großen Persönlichkeiten.

2 WÄHRUNGEN: Eure Städte und Bürger produzieren Wissenschaft, Kultur, Glaube und Gold, deren Werte hier zu sehen sind.

3 RESSOURCEN: Direkt daneben seht ihr eine Übersicht der strategischen Rohstoffe und der wichtigen Luxusressourcen.

4 FORTSCHRITT: Hier wird der Status der aktuellen Forschung sowie der kulturellen Ausrichtung angezeigt.

5 HERRSCHER: Jede (euch bekannte) Zivilisation wird mit einem Porträt des Herrschers dargestellt, inklusive Stimmungsanzeige.

6 INFOFENSTER: Über diese Buttons ruft ihr Informationen wie den Status der Siegbedingungen oder Stadtstaaten auf.

7 Minimap: Die Karte gibt einen Überblick über die gesamte Spielwelt. Über die Buttons werden die Kartenoptionen angepasst.

8 News: Auf der rechten Seite bekommt ihr einen Überblick über aktuelle Ereignisse in eurem Reich.

9 Objektfenster: In diesem Bereich werden je nach Auswahl Infos und Aktionen von Städten oder Einheiten angezeigt.

was die Fans der Reihe von einem *Civ* erwarten: der perfekte Sandkasten, in dem Freizeitherrscher ihre Weltmachtsfantasien ausleben können. Sei es nun auf militärischem, kulturellem oder neuerdings religiösem Wege (siehe Kasten Siegbedingungen auf Seite 55).

Korps und Armeen

Der Platz auf der Karte spielt auch für eure Armeen wieder eine entscheidende Bedeutung. Die Hexfelder und die Vorgabe, dass nur eine Militäreinheit auf einem Feld stehen darf, wurden beibehalten. Dennoch gibt es auch hier ein paar Veränderungen. Mit entsprechendem Forschungsfortschritt können nun nämlich sogenannte Korps und Armeen von verschiedenen Kampfeinheiten erstellt werden. Diese agieren auf der Karte wie ein Trupp, entsprechen aber der Kampfstärke von zwei beziehungsweise drei Einheiten des gleichen Typs.

Einige Einheiten wie der Belagerungsturm, der Sanitäter oder der Rammbock wurden von vollwertigen Kampftrupps in sogenannte Unterstützungseinheiten umgewandelt. Diese können sich auch auf Geländefeldern aufhalten, wo bereits reguläre Kampfverbände stehen, und gewähren in ihrer Umgebung passive Boni. Damit sich diese Unterstützer immer mit eurer Armee mitbewegen, können sie auch mit einer Kampfeinheit eine Begleitformation eingehen. Das funktioniert auch mit zivilen Einheiten wie Siedlern und Handwerkern, um diese zu schützen.

Von Barbarossa bis Victoria

Den Oberbefehl über die Truppen, Zivilisten und Städte jeder Nation hat wie gewohnt ein charismatischer Anführer aus der jeweiligen Geschichte des Volkes. 20 Zivilisationen sollen in der fertigen Fassung des Spiels enthalten sein. Dazu gehören natürlich viele bekannte Nationen wie England, Deutschland, Amerika und Russland, die zum Stammaufgebot eines jeden *Civ* gehören. Für Abwechslung ist dafür bei den Anführern gesorgt. Fast alle wiederkehrenden Völker haben einen neuen Herrscher spendiert bekommen.

Es gibt aber auch gänzlich neue Zivilisationen wie die



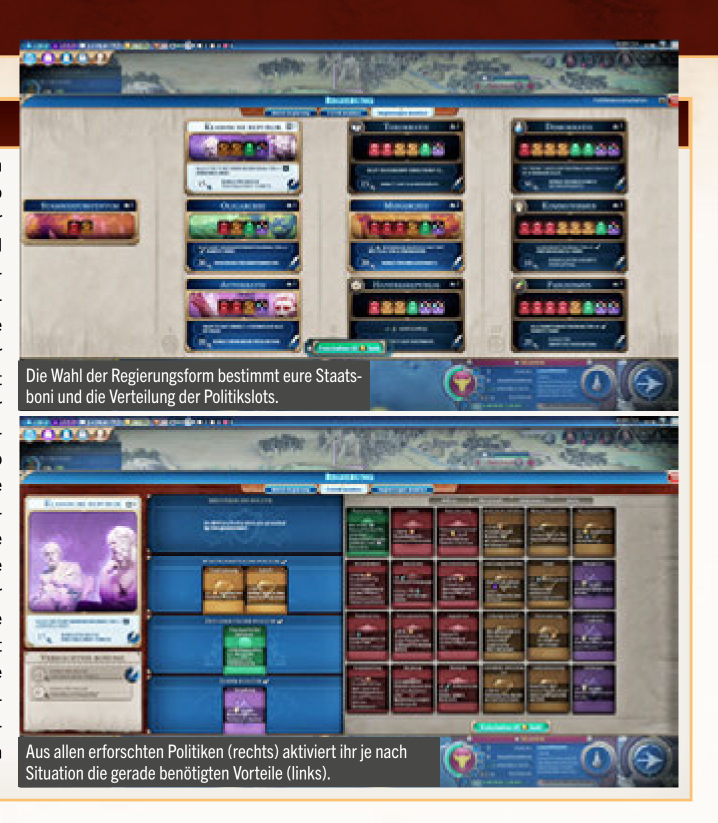
In der militärischen Auseinandersetzung könnt ihr auch wieder zum ultimativen Mittel greifen. Hier zu sehen: die „normale" Atombombe. Mit der Thermonuklearbombe gibt es auch noch eine Steigerung.

Die Icons über den Panzern zeigen an, ob es sich um eine einzelne Einheit (ohne Sternchen), ein Korps (zwei Sternchen) oder um eine Armee handelt (drei Sternchen).

POLITIKSYSTEM

In welche Richtung soll sich euer Reich entwickeln? Verfolgt ihr einen militärischen Pfad, setzt ihr lieber auf Handel oder fördert ihr die Freiheit der Künste?

Diese grundlegenden Ausrichtungen eurer Zivilisation legt ihr in den Politiken fest. Das System funktioniert allerdings deutlich anders als im Vorgänger. Über den mit Kultur befeuerten Ausrichtungsbaum erforscht ihr vor allem unzählige Politiken aus den Bereichen Militär, Wirtschaft und Diplomatie. Jede dieser Politiken gewährt einen anderen einzigartigen Bonus. Ihr könnt jedoch immer nur eine stark begrenzte Zahl an Politiken gleichzeitig aktiviert haben. Wie viele das in den einzelnen Bereichen sind, hängt von eurer Regierungsform ab. Ihr startet mit dem Stammesfürstentum, das nur je eine militärische und eine wirtschaftliche Politik erlaubt. Wenn ihr in den Zeitaltern voranschreitet, stehen in drei Stufen je drei weitere Staatsformen zur Verfügung, die sich in ihrer Ausrichtung unterscheiden. So bietet die Demokratie deutlich mehr Plätze für Wirtschaftspolitik, während der Faschismus klar auf die militärische Stärke setzt. Neben dem Einfluss auf eure Politikslots gewährt jede Regierungsform spezielle Boni. Der Vermächtnisbonus muss dabei erst über die Zeit aufgebaut werden. Der maximal 20-prozentige Bonus auf Einflusspunkte der Monarchie wirkt also nicht sofort. Auf diese Weise soll Treue zu einer Regierungsform belohnt werden. Bei den Politiken bringen häufige Anpassungen jedoch möglicherweise den entscheidenden Vorteil gegenüber den Kontrahenten. Immer wenn eine neue Ausrichtung erforscht wurde, ist das Austauschen der Politiken für eine Runde kostenlos. Gerade in diesen Situationen bietet es sich an, die eingestellte Politik mit den aktuellen Zielen abzustimmen.



Die Wahl der Regierungsform bestimmt eure Staatsboni und die Verteilung der Politikslots.

Aus allen erforschten Politiken (rechts) aktiviert ihr je nach Situation die gerade benötigten Vorteile (links).

SO FUNKTIONIERT DAS NEUE BEZIRKE-SYSTEM IN *CIVILIZATION 6*

Das Industriegebiet steigert die Produktion der Stadt.

Der Unterhaltungsbezirk stellt das Volk zufrieden.

Der Theaterbezirk mit Museen für Kunstwerke

Die Heilige Stätte sorgt für Glaubenspunkte.

Der Flughafen zur Stationierung von Bombern

Aquädukt in der Bad-Version der Römer

Handelsbezirk für Gold und Handelsrouten

Der Militärbezirk kann sich selbst verteidigen.

Die richtige Platzierung von Bezirken bringt Vorteile.

Eine der größten Neuerungen von *Civilization 6* ist die Ausdehnung der Städte durch Stadtbezirke auf die umliegenden Geländefelder.

Es wird also nicht mehr eine zentrale Kachel mit allen Gebäuden vollgestopft. Stattdessen errichtet ihr spezialisierte Bereiche im Umkreis von bis zu drei Geländefeldern um den Stadtkern. So kann jetzt zum Beispiel auch eine Stadt, deren Stadtkern nicht direkt an der Küste liegt, einen Hafen besitzen. Jeder Bezirk bringt eigene Boni und lässt euch bestimmte Stadtgebäude errichten. So sorgt der Campus für die Wissenschaftsproduktion eurer Stadt. In ihm werden Gebäude wie die Universität und das Forschungszentrum gebaut.

BEZIRK	FUNKTION	GEBÄUDE
Stadtzentrum	Stadtkern	Monument, Wassermühle, Kornspeicher, Stadtmauer, Kanalisation
Campus	Wissenschaft	Bibliothek, Universität, Forschungslabor
Heilige Stätte	Religion/Glaube	Schrein, Tempel, Kathedrale oder Moschee
Theaterplatz	Kultur	Amphitheater, Museum, Filmstudio, Sendeturm
Lager	Militär	Kaserne, Stallungen, Waffenkammer, Militärakademie
Hafen	Handel/Marine	Leuchthaus, Werft, Seehafen
Handelsbezirk	Handel/Gold	Markt, Bank, Börse
Industriegebiet	Produktion	Werkstatt, Fabrik, Kraftwerk
Unterhaltungskomplex	Annehmlichkeiten	Arena, Zoo, Stadion
Aquädukt	Wachstum	Keine (Bezirk ist nicht an das Bezirklimit gebunden)
Nachbarschaft	Wohnraum	Keine (Bezirk kann mehrfach errichtet werden)
Flughafen	Luftstreitkräfte	Hangar, Flughafen
Raumhafen	Wissenschaftssieg	Keine (errichtet Projekte zur Eroberung des Weltraums)

SIEGBEDINGUNGEN



***Civilization 6* bietet verschiedene Wege, eine Partie zu gewinnen. Ob ihr nun auf militärische Stärke oder eine blühende Kultur setzt, bleibt euch überlassen. Die einzelnen Siegbedingungen können im fertigen Spiel vermutlich auch wieder gezielt an- und abgeschaltet werden.**

WISSENSCHAFT
Durch die Ausrichtung eurer Städte auf die Forschung, ist es euer Ziel, als Erster die Hightech-Stufen des Forschungsbaums zu erreichen. Drei Meilensteine der Raumfahrt gilt es zu erringen: den Start eines Satelliten, die Mondlandung und den Bau einer Marskolonie.

KULTUR
Hier dreht sich alles um Touristen. Das Spiel unterscheidet dazu zwischen Heimat- und Auswärtstouristen. Wer mehr Auswärtstouristen anlockt, als alle anderen Zivilisationen an Heimattouristen verzeichnen können, gewinnt das Spiel mit dem Kultursieg.

HERRSCHAFT
Die klassische Siegbedingung für jeden Spieler mit Weltherrschaftsfantasien. Bei dieser Siegbedingung geht es einzig um die Vernichtung der anderen Zivilisationen durch die Eroberung ihrer Hauptstädte. Eine starke Armee ist dafür natürlich von Vorteil.

RELIGION
Der Religionssieg ersetzt den Diplomatiesieg aus dem Vorgänger. Ziel ist es, eine eigene Religion zu gründen und diese in der Welt zu verbreiten. Mit Missionaren und Aposteln müsst ihr dafür sorgen, dass eure Religion der vorherrschende Glaube in jeder Nation ist.

PUNKTE
Wurde nach Ablauf des Rundenlimits keine der anderen Siegbedingungen erreicht, gewinnt die Zivilisation mit dem höchsten Punktestand die Partie. Punkte gibt es für die verschiedensten Errungenschaften eurer Nation wie Forschung, Wunder und Militär.

Scythen und den Kongo. Letztere sind zum Beispiel für Spiele mit Fokus auf Kultur sehr interessant. Denn jedes Volk verfügt über eine spezielle Volks- und Anführerfähigkeit, einzigartige Gebäude oder Bezirke und besondere Kampfeinheiten. Zusätzlich hat jeder Herrscher eine festgelegte Ambition, die zu ihrem historischen Vorbild passt. So hat es sich Königin Victoria von England zum Ziel gesetzt, ihr Reich auf alle Kontinente auszudehnen. Kommt ihr diesen Ambitionen in die Quere, müsst ihr mit schlechter Stimmung im Verhältnis zu dieser Zivilisation rechnen.

Diamant mit Schönheitsfehlern

Noch ist auch bei *Civilization* 6 nicht alles perfekt. Ohne endgültige Testversion lässt sich aber noch nicht sagen, ob festgestellte Mängel am Ende nur an der unfertigen Fassung des Spiels liegen oder diese tatsächlich negativ betrachtet werden müssen. Die größten Baustellen, die wir derzeit noch ausmachen, sind für *Civ*-Spieler nicht unbekannt. Dass sich die KI teilweise nicht nachvollziehbar verhält, zieht sich durch die Spielreihe wie ein roter Faden. Manchmal erklärten uns die künstlichen Gegner ohne erkennbaren Grund den Krieg, nur um dann wenige Runden später unsere besten Freunde zu werden.

Nicht neu sind auch die Erfahrungen mit immer länger dauernden Berechnungsphasen zwischen den einzelnen Runden. Besonders bei größeren Karten mit vielen KI-Nationen wird das mit fortschreitender Spieldauer deutlich spürbar. Ansonsten ärgerten wir uns vor allem über Kleinigkeiten wie unnötige Komfortmängel und fehlende Anzeigen. So lassen sich Handelswege zum Beispiel nicht automatisieren, sodass sich diese selbstständig erneuern. Bei *Beyond Earth* ging das noch. Das eigentlich versprochene Abreißen von Bezirken ist entweder noch nicht enthalten oder wurde wieder entfernt. Mit der finalen Testversion muss sich außerdem das Balancing noch einer genaueren Prüfung stellen. Dass hier für Rundenstrategie-Fans ein neues Highlight wartet, steht aber außer Frage. ❑

„Das Spielprinzip wird einfach nicht alt oder langweilig."

Matthias Dammes

WAS HABEN WIR GESPIELT? *Civilization 6* stand uns in einer frei spielbaren Vorschauversion zur Verfügung. In dieser haben wir diverse Partien mit mehreren Stunden Spielzeit absolviert. Wir haben je eine Partie mit jeder der fünf Siegbedingungen abgeschlossen und in weiteren Spielen verschiedene Vorgehen ausprobiert.

PRO
- Süchtig machendes Spielprinzip
- Großer strategischer Tiefgang
- Hoher Wiederspielwert
- Atmosphärische Musik und Soundeffekte
- Motivierende Neuerungen
- Feature-Umfang fast auf Niveau des Vorgängers inklusive Erweiterungen

KONTRA
- KI handelt nicht immer nachvollziehbar
- Ladezeiten nehmen mit steigender Rundenzahl deutlich zu.
- Kleinere Komfortmängel
- Einige Informationen werden im Interface noch nicht optimal dargestellt.
- Religionssieg möglicherweise zu stark

WERTUNGSTENDENZ 0



100

Es ist vermutlich kein Zufall, dass neue Teile der *Civilization*-Reihe meist im Herbst erscheinen. Wenn es früh dunkel und draußen kalt wird, haben wir uns schon damals im elterlichen Heim am liebsten mit ein paar Brettspielpartien beschäftigt. Und *Civilization* ist im Grunde ein riesiges digitales Brettspiel. Das stellen die Entwickler von Firaxis auch mit *Civ 6* wieder eindrucksvoll unter Beweis. Da bin ich eigentlich ganz froh, dass ich unsere Vorschauversion bisher nur auf dem Redaktionsrechner spielen konnte und noch nicht zu Hause. Andernfalls hätte ich vermutlich bereits die letzten Wochen nur eingeschränkt Schlaf abbekommen. Der neueste Teil der Reihe macht verdammt viel richtig. Mit wenigen Ausnahmen sind die Features des Vorgängers inklusive seiner Erweiterungen enthalten. Dennoch herrscht kein Stillstand. Die Entwickler haben es geschafft, die gewohnten Systeme sinnvoll zu verbessern oder gar mit interessanten Neuerungen zu verbessern. Die Einführung der Stadtbezirke und die Verlagerung der Weltwunder direkt auf die Karte sind in meinen Augen ein genialer Schachzug. Ich muss noch viel genauer als im Vorgänger auf die Umgebung meiner Städte achten und bereits bei der Auswahl des Siedlungsplatzes planen, wie sich die Stadt entwickeln soll. So erzeugt das Spiel auch abseits der militärischen Auseinandersetzung deutlich mehr strategischen Tiefgang. Ein perfektes Spiel ist *Civ 6* aber noch nicht. Die KI und die Ladezeiten sind da schon fast traditionelle Probleme. Bis zur fertigen Version tut sich da hoffentlich noch was.

Die wuchtigen Schusswechsel überzeugen mit tollem Treffer-Feedback.

Genre: Action
Entwickler: Hangar 13
Publisher: 2K Games
Erscheinungsdatum: 7. Oktober 2016
Preis: ca. € 50,-
USK: ab 18 Jahren

Mafia 3

Von: Christian Dörre

Das Gangster-Epos von 2K ist endlich da und macht auf dem PC eine äußerst schlechte Figur.

Was tut man, wenn jemand einem den einzigen Halt im Leben nimmt? Was tut man, wenn jemand einem die Familie nimmt? Fragen, die sich niemand stellen möchte. Fragen, die einen ratlos zurücklassen, sollten sie doch mal dem Unterbewusstsein einen Besuch abstatten. Wie würde man reagieren? Wäre man in der Lage, man rational zu bleiben? Für Lincoln Clay, Hauptcharakter von *Mafia 3*, ist diese Angelegenheit schnell entschieden. Als Mafiaboss Sal Marcano Lincolns Ersatzfamilie, den sogenannten Black Mob, tötet und unseren Protagonisten selbst schwer verwundet, kennt dieser nur noch eines: Rache. Doch hier stellt sich sogleich eine neue Frage: Wie soll man die Mafia besiegen? Und das noch dazu als Afro-Amerikaner in den Südstaaten des Jahres 1968, wo selbst die Polizei nur ein abfälliges „Verpiss dich, Nigger!“, für schwarze Bürger übrighat? Auch hierfür hat Lincoln schnell eine Antwort parat: Die Feinde meines Feindes sind meine Freunde.

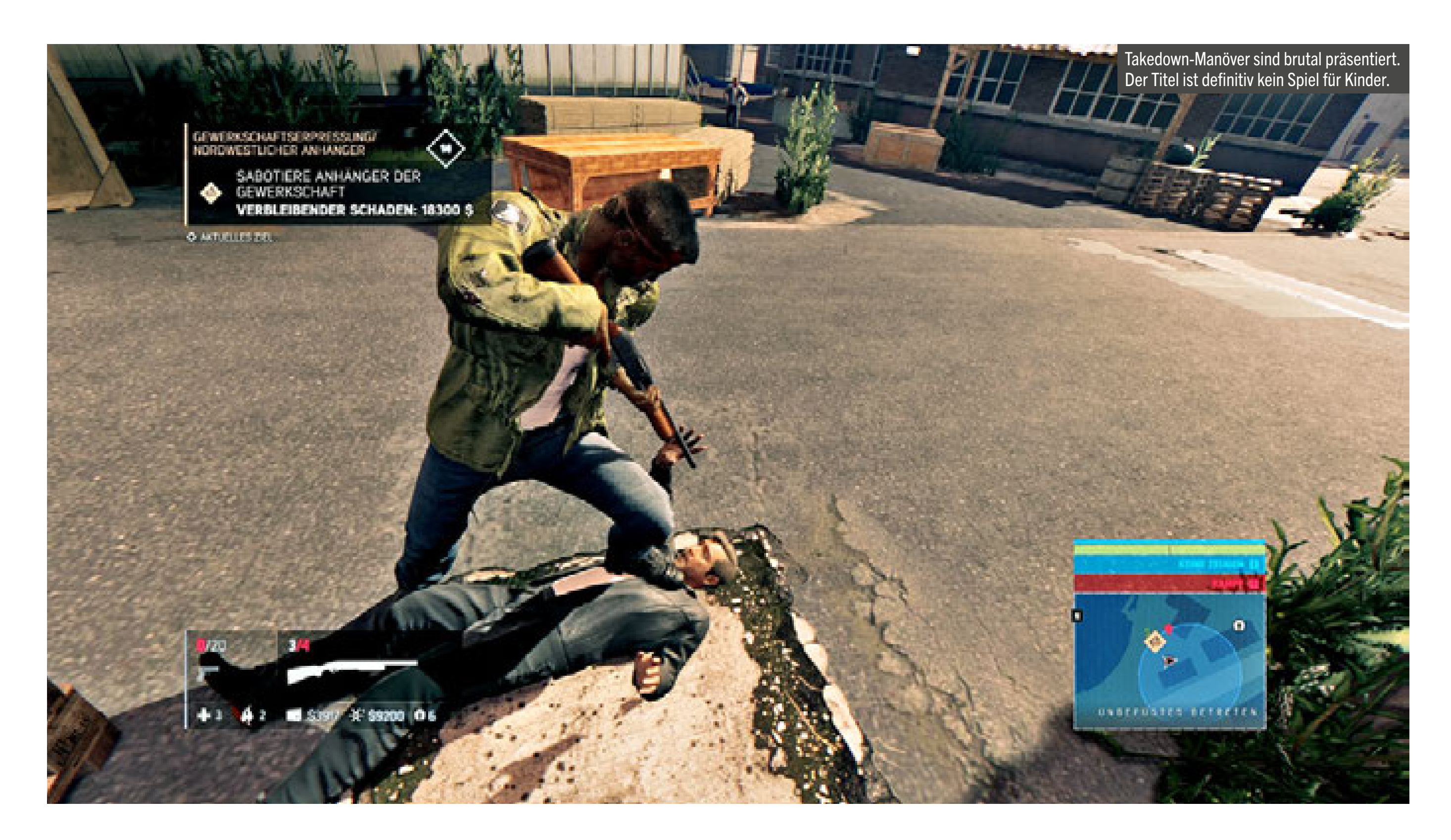
Brüchiges Bündnis

Kaum wieder genesen, reaktiviert Lincoln als Vietnam-Veteran und ehemaliges Mitglied einer Spezialeinheit seinen Kontakt zum CIA-Agenten Donovan. Dieser kommt sofort in das New Orleans nachempfundene New Bordeaux und präsentiert seinem Kumpel drei Gangster, die Marcano ebenfalls betrogen hat und deshalb auch nichts lieber tun würden, als dem Mafioso Betonschuhe zu schenken: Den Iren Thomas Burke, dem Marcano seinen Bezirk weggenommen und dessen Sohn er getötet hat, Cassandra, die Anführerin der Haitianer aus dem Sumpfgebiet Bayou, und Vito Scaletta, Protagonist aus *Mafia 2* und auf der Abschussliste von Don Marcano an oberster Stelle. Das Problem an der Sache ist nur, dass die potenziellen Partner Lincoln und sich gegenseitig nicht so recht über den Weg trauen. Um sie als Verbündete zu gewinnen, muss Lincoln also verschiedene Aufträge für sie erledigen. Hier orientiert man sich stark an der *Grand Theft Auto*-Reihe aus dem Hause Rockstar, was an sich ja nicht schlecht ist, aber auch dafür sorgt, dass *Mafia 3* etwas von der Identität der eigenen Serie einbüßt, da es in den Vorgängern etwas gradliniger und storylastiger zuging.

Hat man Burke, Cassandra und Vito schließlich überzeugt, erklärt Lincoln ihnen seinen Plan, wie er die Mafia Stück für Stück zerstören will. Sie versauen den Leutnants das Geschäft, um so an die noch mächtigeren Capos heranzukommen. Liegen Letztgenannte schließlich unter der Erde, sind Marcano und sein Sohn Giorgi dran. Um die Bosse und Unterbosse herauszulocken, sollen deren Bezirke und Distrikte in der Stadt übernommen werden. Ist dies geschehen, verteilt Lincoln das Gebiet an einen seiner Partner, der ihn



Das Fahren durch die Stadt ist atmosphärisch und macht Spaß. Leider gibt es kaum etwas zu tun.



Takedown-Manöver sind brutal präsentiert. Der Titel ist definitiv kein Spiel für Kinder.

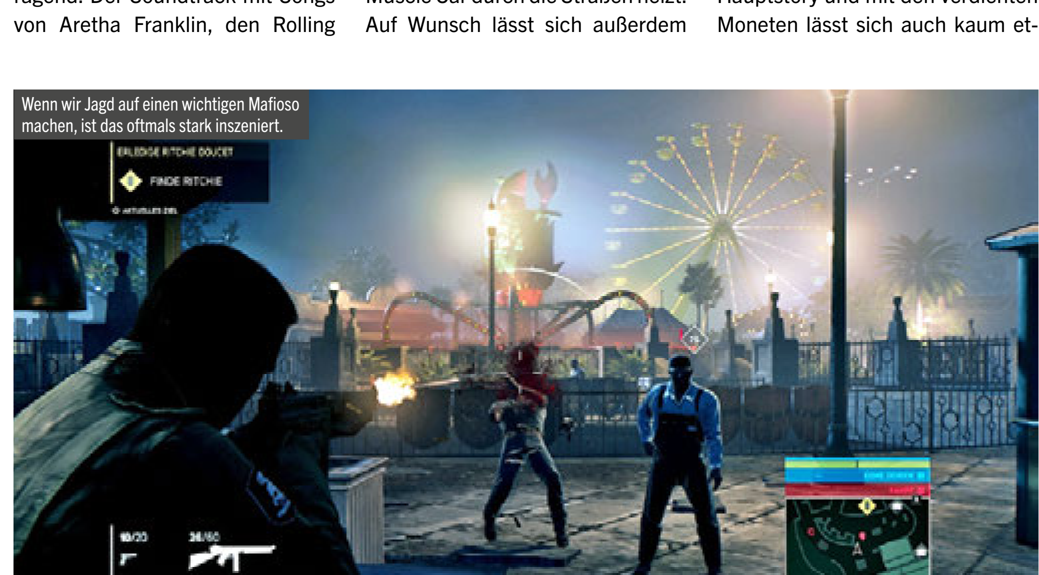
dafür an den Einnahmen beteiligen und mit Boni sowie unterschiedlichen Waffen versorgt. Selbst darf man das Equipment und die Fähigkeiten von Lincoln nicht verbessern, alles hängt von den Boni der Verbündeten ab. Man sollte also weise wählen und abwägen, ob die Verbesserungen zum eigenen Spielstil passen. Allerdings sollte man einen seiner Partner nicht offensichtlich benachteiligen, da dieser sich sonst gegen einen stellen könnte.

Die Gefallen der Kumpane lassen sich fortan per praktischem Kreismenü anfordern. Während Vito einem bewaffnete Männer zur Unterstützung vorbeischickt, kann man anfordern, dass Cassandras Leute die Telefonverbindung in einem Gebiet kappen, sodass Gegner keine Verstärkung rufen können. Über Burke hingegen lässt sich die Polizei bestechen.

Atmosphärisches Erlebnis

Die großen Stärken von *Mafia 3* sind ganz klar die Atmosphäre und die Erzählung. An sich ist die Rache-Story von Lincoln Clay nicht sonderlich innovativ, doch sie wird super vorgetragen. Die Entwickler von Hangar 13 bedienen sich einer Art Dokumentationsstil und erzählen die Geschichte als Rückblende. Zeitzeugen und bekannte Charaktere aus der Story werden in der heutigen Zeit interviewt und erzählen, wie sie den Krieg von Clay gegen die Mafia erlebt haben. Zudem sieht man Videos von Gerichtsverhandlungen aus den 1970ern, in denen sich Donovan für seine Mithilfe rechtfertigt. Auch die normalen Zwischensequenzen, in denen wir erleben, wie die Gangster darauf reagieren, dass ihr Imperium zusammenbricht, sind cineastisch inszeniert und überzeugen oftmals mit tollen Dialogen. Die Geschichte hat zu Anfang des zweiten Spieldrittels zwar einen kleinen Durchhänger, zieht aber schon bald wieder gewaltig an. Ein besonderes Lob gebührt der deutschen Vertonung. Die Sprecher der wichtigen Figuren sind gut ausgewählt und überzeugen mit starken Betonungen. Überhaupt ist der Sound in *Mafia 3* absolut hervorragend. Der Soundtrack mit Songs von Aretha Franklin, den Rolling Stones, Johnny Cash und vielen weiteren Künstlern aus der Epoche sorgt dafür, dass man sich bald wirklich vorkommt, als würde man durch eine Südstaaten-Metropole in den 1960er-Jahren streifen. New Bordeaux und seine einzelnen Gebiete sind abwechslungsreich gestaltet und erwecken den Eindruck einer detailliert gestalteten Stadt. Selbst das im Vorfeld von einigen Kommentatoren stark kritisierte Fahrverhalten konnte uns begeistern. Klar ist es übertrieben, dass andauernd die Reifen durchdrehen, doch das driftlastige Verhalten macht jede Menge Spaß und passt einfach gut, wenn man mit Lincolns Muscle Car durch die Straßen heizt. Auf Wunsch lässt sich außerdem ein Simulationsmodus aktivieren, der sich ein wenig straffer steuert.

Trotz Musik und Gestaltung lässt *Mafia 3* aber auch viel Potenzial liegen. Die Stadt mag schön aussehen, jedoch gibt es kaum nennenswerte Sehenswürdigkeiten und noch weniger zu tun. Zwar sind wieder einige Sammelobjekte wie Playboy-Hefte, Bilder und Plattencover mit von der Partie, aber das war es auch schon. Die Nebenbeschäftigungen hängen an euren Verbündeten, für die ihr Autos oder Boote klaut oder auch mal einen Gangster umnietet. Dafür gibt es Geld und Gefallen. Beides erhält man aber ohnehin schon durch die Hauptstory und mit den verdienten Moneten lässt sich auch kaum et-



Wenn wir Jagd auf einen wichtigen Mafioso machen, ist das oftmals stark inszeniert.

Die Zwischensequenzen sind filmreif inszeniert und kreieren eine stimmige Atmosphäre.

was anfangen. Hinzu kommt noch, dass die Nebenmissionen nur wiedergekäute Aufträge aus der Kampagne sind. Wie schon in *Mafia 2* ist die offene Welt recht leer und dient ausschließlich als Kulisse. Das hätte man besser lösen können.

Und täglich grüßt das Massaker

Auch beim allgemeinen Missionsdesign präsentiert sich *Mafia 3* reichlich unkreativ, da die Aufträge nach dem immer gleichen Muster ablaufen. Wir bekommen von Donovan Informationen, welchen Unterboss wir als nächstes aus dem Verkehr ziehen sollen. Daraufhin verhören wir einen Mafiosi, der uns sagt, wo wir Geldverstecke, Killer oder verstaute Drogen finden. Beklaut ihr die Mafiosi, tötet ihre Handlanger oder zerstört ihre Drogenverstecke, fügt ihr den Fieslingen Schaden zu. Ist eine bestimmte Schadenssumme erreicht, zeigt sich euer eigentliches Ziel und soll beseitigt werden. Schön ist, dass wir völlig frei entscheiden können, in welcher Reihenfolge wir die Missionen angehen. Wir müssen noch nicht mal alle Ziele erfüllen, um den vorgesehenen Schaden zu erreichen. Doch Obacht: Erledigt man die Bodyguards der Bosse nicht vorher, stehen sie ihrem Leutenant oder Capo im späteren Kampf zur Seite. Nervig ist allerdings, dass sich Schauplätze wiederholen. Die Unterbosse verschanzen sich nämlich später immer in einem Gebiet, das man schon mal von Gegnern befreit hatte. Etwas ernüchternd ist zudem, dass alle Missionstypen völlig gleich ablaufen. Ihr betretet ein Gebiet mit haufenweise Gegnern, die ihr umgehen oder ausschalten müsst, um schließlich das Geld zu klauen oder die Drogen zu zerstören oder euer Opfer über den Jordan zu schicken. Nach einigen Spielstunden fühlt sich das Erledigen der einzelnen Ziele dadurch immer mehr wie Arbeit an. Das ist einfach zu sehr Open-World-Standard-Grind, den man sich offenbar bei Ubisoft abgeschaut hat, wo man in *Assassin's Creed* und *Far Cry* Templer-Gebiete und Banditen-Lager aushebt. Im Jahr 2016 ist das durchaus ermüdend. Lediglich die Missionen, in denen ihr die Leutnants und Capos von Marcano ausschaltet, glänzen mit schöner Inszenierung. So verschlägt es uns beispielsweise in einen maroden Vergnügungspark oder wir kämpfen uns durch einen sinkenden Raddampfer. Hier macht die Action gleich viel mehr Spaß. Und das obwohl *Mafia 3* durchweg an einem sehr großen Problem krankt.

Blödfellas

Trotz der Grind-ähnlichen Missionsabläufe könnte der Titel echt gute Action bieten. Sämtliche Schusswaffen fühlen sich wunderbar wuchtig an und das Treffer-Feed-back bei Schusswechseln ist richtig stark. Gegner werden bei einem Schuss aus der Schrotflinte schön nach hinten geschleudert und zucken bei jeder Kugel aus einem MG. Das Gunplay ist äußerst gut gelungen. Zudem darf man sich jederzeit aussuchen, ob man versucht, die Feinde unentdeckt und lautlos auszuschalten, oder eben drauflos ballert. Bei beiden Methoden schränkt jedoch die absolut jämmerliche KI den Spaß ein. Besonders die Schleich-Variante

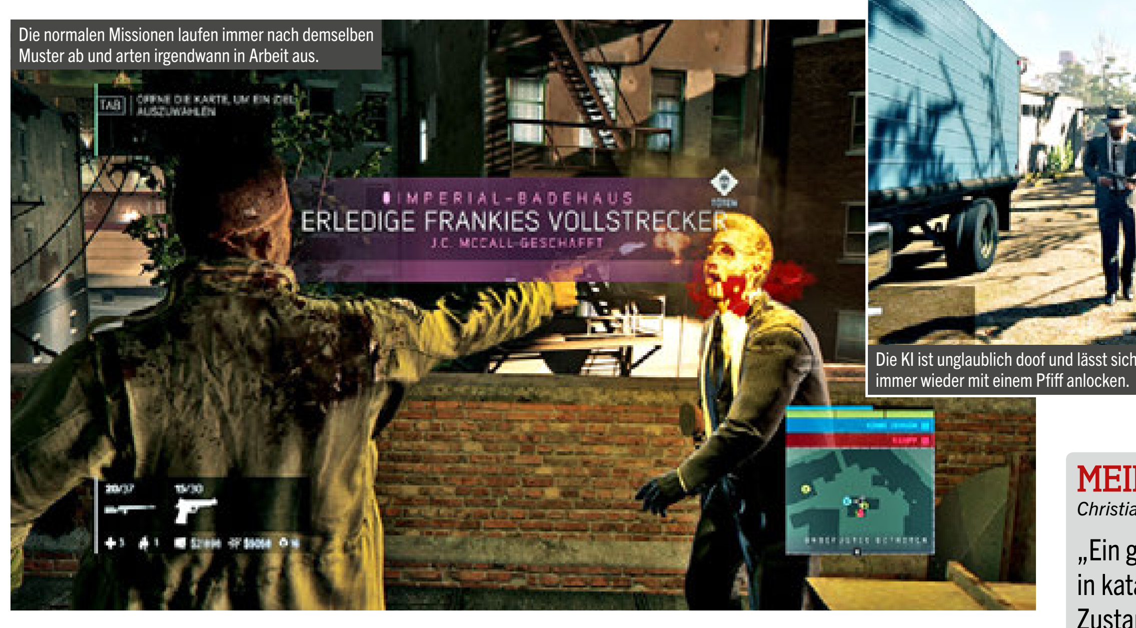
DIE PROBLEME DER PC-VERSION

***Mafia 3* ist ein mieser PC-Port. Auf unseren Testrechner kam es vermehrt zu Abstürzen und auch auf Steam häufen sich entsprechende Meldungen.**

Die Ausfälle kommen unangekündigt, es gibt keine Fehlermeldung und keinen Bug-Report. Eine verlässliche Lösung dafür gab es bei Redaktionsschluss noch nicht. Aber auch wer vor den Abstürzen verschont bleibt, hat Grund, sich zu ärgern: Die Grafik ist nicht mehr zeitgemäß und sieht noch dazu am PC kaum besser aus als auf der PS4. Einstellungen für Anti-Aliasing, VSync & Co. sind vorhanden, haben aber kaum Einfluss auf die Optik. Zwischen minimalen und maximalen Details besteht nur ein geringer Unterschied – und weil das Bild bei geringen Einstellungen sogar schärfer wird, sieht *Mafia 3* paradoxerweise auf „Niedrig" sogar leicht besser aus! Der über das Bild gelegte Unschärfefilter ist ohnehin ein unnötiges Übel, er wird durch aggressives temporales Anti-Aliasing in Verbindung mit nicht abschaltbarem Chromatic Abberation erzeugt. Die Performance ist für das Gebotene ungenügend, für flüssige Fps braucht es eine Grafikkarte der Marke Geforce GTX 1080. Absurd!



Die Beleuchtung ist komplett kaputt. Oftmals werden Szenen massiv überstrahlt.



Die normalen Missionen laufen immer nach demselben Muster ab und arten irgendwann in Arbeit aus.

Die KI ist unglaublich doof und lässt sich immer wieder mit einem Pfiff anlocken.

ist durch die dümmlichen Gegner übermächtig. Ihr geht hinter einem Hindernis in Deckung und lockt sie mit einem Pfiff an. Anschließend bekommen sie euer Kampfmesser zu spüren. Dieser Kniff lässt sich beliebig oft wiederholen. Solange ihr einen Gegner nicht genau vor den Augen eines Kollegen abmurkst, lassen sie sich immer wieder anlocken. Selbst wenn hinter euch schon ein gut sichtbarer Leichenberg liegt. Zudem könnt ihr per Knopfdruck Lincolns vom Krieg geschärfte Sinne nutzen und somit die Feinde selbst durch Wände hindurch sehen. Ebenfalls bescheuert: Die Gegner reagieren nicht auf die normalen NPCs. Killt ihr einen Mafioso und Zivilisten sehen das, fangen sie panisch an zu kreischen und versuchen zu flüchten. Die Wachtposten bekommen dies aber gar nicht mit und kommen beim nächsten Pfiff treudoof anmarschiert. Entscheidet ihr euch hingegen für die brachiale Methode, müsst ihr zwar manchmal eine Adrenalinspritze nutzen, um eure Gesundheit aufzufüllen, aber vor Probleme stellt euch die KI trotzdem nicht. Zu oft laufen die Pappkameraden euch einfach vor die Flinte und enden als Sieb. Auch abseits der Missionen ist die künstliche Intelligenz unfassbar schlecht. Passanten reagieren teilweise gar nicht auf eure Aktionen und die Polizei greift nur ein, wenn ihr vor ihren Augen jemanden ermordet. Solltet ihr euch auf offener Straße einen Schusswechsel mit Gangstern liefern, greifen die Cops übrigens nur euch an. Versteckt ihr euch unter einer Brücke, laufen die Polizisten auf die Brücke und schießen auf den Boden.

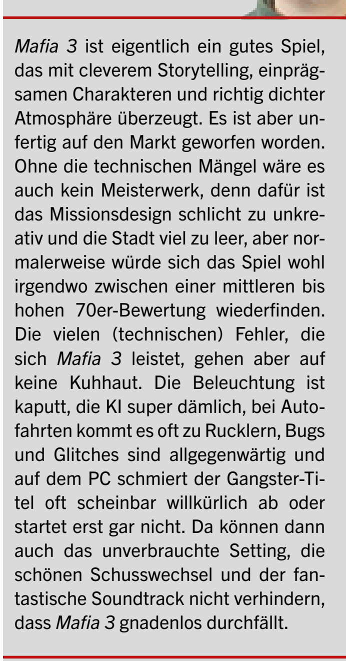
Voll verbuggt

Vermag es die saudoofe KI schon, einen ständig aus der an sich dichten Atmosphäre zu werfen, sind die vielen Bugs ein absoluter Killer für das Südstaaten-Gangster-Flair. Missionsmarkierungen verschwinden auf einmal auf der Karte, zu stehlende Objekte werden vergessen zu spawnen, bei manchen Überblenden verschwindet das Auto und wir stehen plötzlich auf der Straße, Fahrzeuge clippen ineinander, unsere Verstärkung wird im Fluss gespawnt und von Alligatoren gefressen … Die Liste ließe sich noch weiter fortsetzen. Zwar stießen wir im Test auf keine Plot-Stopper, dennoch ist *Mafia 3* zum Release (trotz des ersten Patches) von einem fertigen Produkt so weit entfernt wie die Sportfreunde Siegen vom Gewinn der Deutschen Meisterschaft. Deshalb und auch vor allem aufgrund der vielen Probleme der PC-Version, die wir im Kasten auf der linken Seite näher erläutern, raten wir von einem Kauf zum momentanen Zeitpunkt klar ab. ❑

MEINE MEINUNG

Christian Dörre

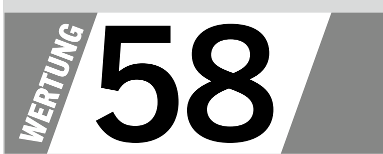
„Ein gutes Spiel in katastrophalem Zustand."



Mafia 3 ist eigentlich ein gutes Spiel, das mit cleverem Storytelling, einprägsamen Charakteren und richtig dichter Atmosphäre überzeugt. Es ist aber unfertig auf den Markt geworfen worden. Ohne die technischen Mängel wäre es auch kein Meisterwerk, denn dafür ist das Missionsdesign schlicht zu unkreativ und die Stadt viel zu leer, aber normalerweise würde sich das Spiel wohl irgendwo zwischen einer mittleren bis hohen 70er-Bewertung wiederfinden. Die vielen (technischen) Fehler, die sich *Mafia 3* leistet, gehen aber auf keine Kuhhaut. Die Beleuchtung ist kaputt, die KI super dämlich, bei Autofahrten kommt es oft zu Rucklern, Bugs und Glitches sind allgegenwärtig und auf dem PC schmiert der Gangster-Titel oft scheinbar willkürlich ab oder startet erst gar nicht. Da können dann auch das unverbrauchte Setting, die schönen Schusswechsel und der fantastische Soundtrack nicht verhindern, dass *Mafia 3* gnadenlos durchfällt.

PRO UND CONTRA

- ➕ Dichte Südstaaten-Atmosphäre
- ➕ Fantastischer Soundtrack
- ➕ Sehr gute deutsche Lokalisierung
- ➕ Spaßiges Fahrverhalten
- ➕ Tolles Treffer-Feedback
- ➕ Gute Story
- ➖ Mäßige Grafik
- ➖ Stadt nur Kulisse
- ➖ Unnötige, aufgesetzte Nebenaufgaben
- ➖ Katastrophaler technischer Zustand
- ➖ Unfassbar blöde KI
- ➖ Übermächtiges Schleichen
- ➖ Voller nerviger Bugs und Glitches
- ➖ Schauplatz-Recycling
- ➖ Kaum vorhandenes Schadensmodell an Fahrzeugen
- ➖ Auffällige Clipping-Fehler und Pop-ups
- ➖ Auf allen Schwierigkeitsgraden viel zu einfach





Ab und zu dürft ihr auch Boote steuern. Motorräder oder gar Flugzeuge gibt es nicht.

Viele Widersacher suchen den Nahkampf, mit dem Kettensägengewehr (kleines Bild) halten wir sie auf Abstand.

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Genre: Third-Person-Shooter
Entwickler: The Coalition
Publisher: Microsoft Studios
Erscheinungsdatum: 11. Oktober 2016
Preis: ca. € 70,-
USK: ab 18 Jahren

Gears of War 4

Von: Thomas Szedlak/
Peter Bathge

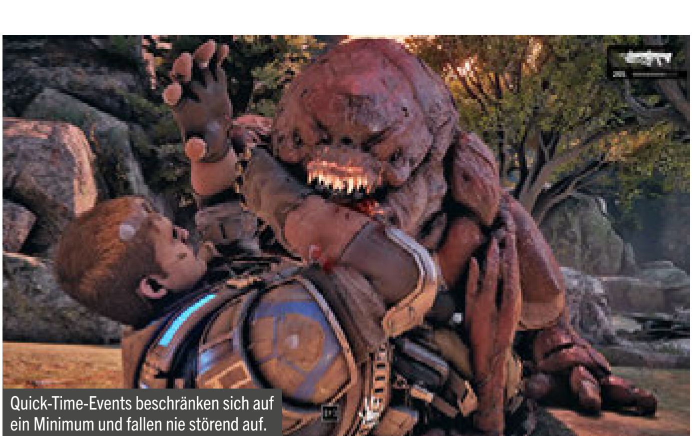
Die Zahnräder des Krieges drehen sich endlich auch am PC auf Hochtouren. Allerdings nur unter Windows 10.

Herzhaft gewürzte Filetstücke nach Kettensägen-Art. Gulasch aus der Schnellkoch-Schrotflinte. Als gelernter *Gears*-Koch versteht man es auf der Xbox seit Jahren, ein schmackhaftes Menü zuzubereiten und sich genüsslich satt zu essen. Bei Teil 4 dürfen nun auch PC-Köche erstmals von Anfang an mitmischen. Die Zutaten stammen jedoch nicht mehr vom Epic-Bauernhof um die Ecke, sondern von den Kanadiern The Coalition. Ob man den Unterschied schmeckt? Wir haben das frische *Gears*-Rezept ausprobiert und das Mahl verschlungen. Lest in unserer Kritik, wie es gemundet hat.

Bewährt statt innovativ

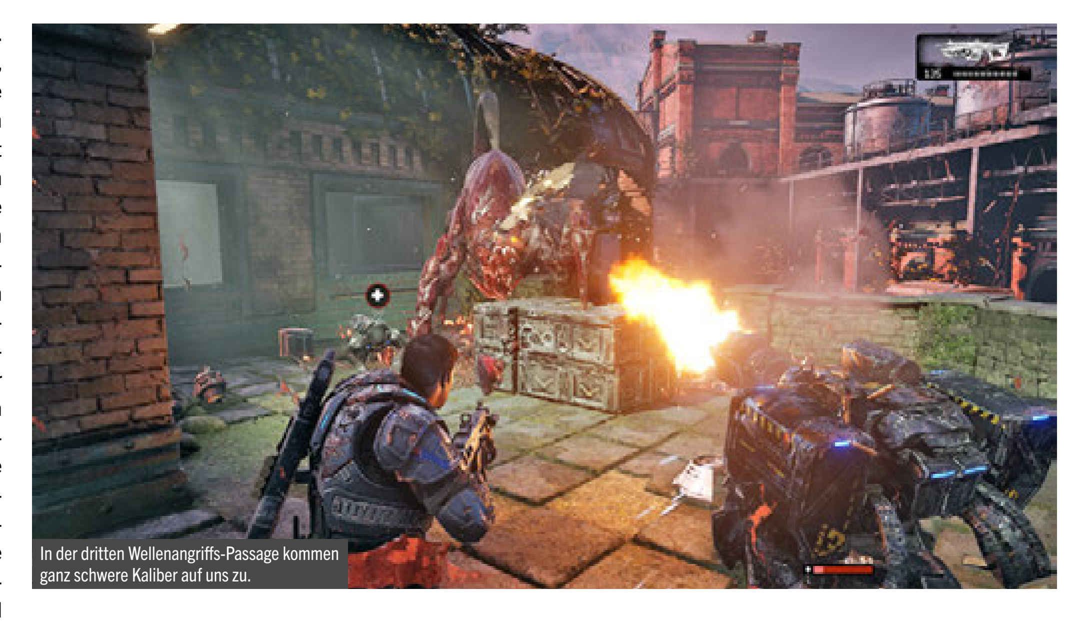
Gears of War 4 spielt 25 Jahre nach Teil 1, der kürzlich als *Ultimate Edition* per Remake seine Rückkehr auf (deutschen) PCs feierte. Wieder einmal wird der Science-Fiction-Planet Sera von einer fremdartigen Bedrohung heimgesucht; den Kampf nehmen breitschultrige Recken auf, bewaffnet mit Kettensägengewehr und markigen Sprüchen. Die Geschichte spielt sich in einem deutlich kleineren Rahmen als von der Serie gewohnt ab, die Charaktere sind (bis auf die Gastauftritte bekannter Helden) wenig fesselnd geschrieben und das Ende wirkt abrupt und viel zu offen; ein Nachfolger ist offenbar fest eingeplant.

In der Rolle des neuen Helden JD werdet ihr stets von zwei bis drei sehr aufmerksamen und hilfsbereiten KI-Kameraden begleitet, im Koop-Modus übernimmt ein anderer Spieler die Rolle eines dieser Kollegen. Das geht sogar per Splitscreen an einem PC – heutzutage eine Seltenheit. Die Kampagne bietet gute Shooter-Unterhaltung für sechs bis acht Stunden, im Vergleich zu den drei Vorgängern gibt es aber zu wenige Höhepunkte; wer die Xbox-Spiele kennt, den erwartet zudem wenig Neues. Immer noch hastet ihr aus der Schulterperspektive von Deckung zu Deckung und ballert auf wahre Hunderschaften nichtmenschlicher Gegner wie Ro-


Quick-Time-Events beschränken sich auf ein Minimum und fallen nie störend auf.


Die Helden werden von den deutschen Sprechern erstklassig synchronisiert.

boter und eklige Schwarmmonster. Das gelungene Nachladesystem, tolles Treffer-Feedback und starke Inszenierung tragen wie immer zum Spielspaß bei. Stellenweise fühlt sich das Ganze aber fast wie ein Remake des ersten Teils an; frische Gameplay-Mechaniken lassen sich an einer Hand abzählen. Den meisten Eindruck schinden die neuen Gewitterstürme, die an vorgegebenen Stellen aufziehen. Blitze zucken und der Wind wirbelt nicht nur allerlei Unrat durchs Bild, sondern beeinflusst auch die Laufgeschwindigkeit aller Kampfteilnehmer sowie die Flugbahn von Geschossen. Spielerisch nutzt ihr das Wetterphänomen, indem ihr etwa auf Halteseile riesiger Stahlrohre schießt – anschließend walzen diese, vom Wind ins Rollen gebracht, ganze Gegnergruppen platt.



In der dritten Wellenangriffs-Passage kommen ganz schwere Kaliber auf uns zu.

Dreimal im Spiel müsst ihr ein bestimmtes Areal über mehrere Angriffswellen hinweg verteidigen – vergleichbar mit dem bekannten Multiplayer-Modus „Horde“. Zu Beginn und nach jeder Runde habt ihr eine festgelegte Geldsumme zur Verfügung, mit der ihr Absperrungen, automatische Geschütze oder Verlangsamungs-Stationen bauen und an geeigneten Stellen platzieren könnt. Praktisch: Nicht nur zwischen den Runden dürft ihr die Anlagen neu positionieren, sondern auch während einer Welle. Reparieren lassen sich die Einrichtungen aber nicht. Speziell die dritte Tower-Defense-Aufgabe hat uns mächtig viel Spaß bereitet, versuchen uns hier doch besonders große Schwarm-Kaliber die Laune zu vermiesen.

Die auffällige Abwesenheit eines Upgrade-Systems ließ uns im Test im Vergleich mit ähnlichen Action-Spielen ratlos zurück. Warum belohnt man den Spieler zum Beispiel nicht für Finishing Moves, also für das explizit dargestellte Ausschalten von am Boden liegenden Gegnern, oder für die neu hinzugekommenen Kills aus der Deckung, bei denen ihr Gegner hinter einer Barriere hervorzieht? Dies wäre ein zusätzlicher Motivationsfaktor gewesen. Mit der Fabrikator-Box liefern die *Gears*-Macher das geeignete Tool für ein Upgrade-Feature sogar schon mit. Allerdings könnt ihr hier zusätzlich zu den Abwehrtürmen in den Tower-Defense-Gefechten lediglich Standardwaffen bauen. Ein vollkommen überflüssiges Feature, denn auf den Schlachtfeldern liegen mehr als genug Tötungswerkzeuge herum.

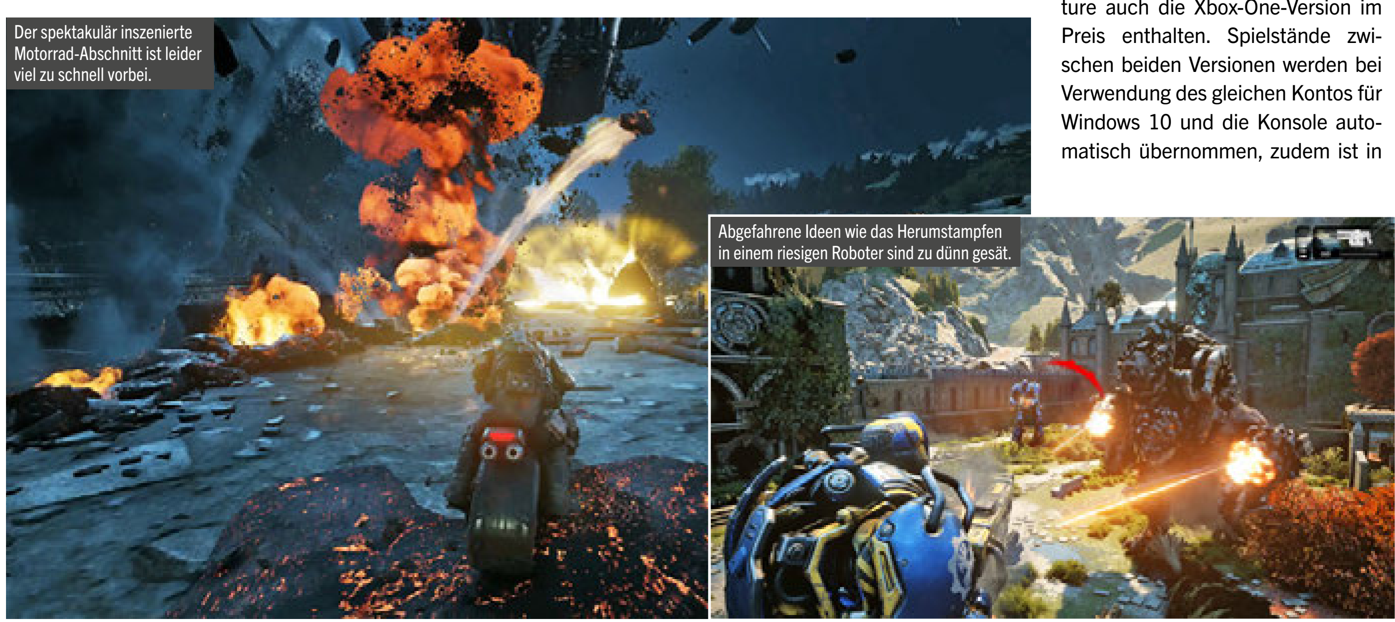
Fehlende Highlights

Die Riege an Widersachern bewegt sich bestenfalls auf dem Niveau der Vorgänger, bietet neben viel Fußvolk, das teilweise clever aus der Deckung heraus agiert und teilweise selbstmörderisch stürmt, auch einige große bis übergroße Bosse. Zu Begeisterungsstürmen reißt das Gegner-Arsenal *Gears of War*-Veteranen allerdings nicht hin. Das Leveldesign ist gewohnt schlauchförmig, nur sehr selten dürft ihr euch zwischen zwei Routen entscheiden. Die Auswirkungen beschränken sich auf den nächsten Kampf. Die scheinbar nicht enden wollende Abfolge von Schusswechseln hat uns stellenweise ermüdet, die wenigen Höhepunkte sind eine Spur zu weit über die Laufzeit der Kampagne verstreut. Das ist ärgerlich, denn diese aufwendig inszenierten Skriptsequenzen begeistern mit viel Tempo und spektakulärer Grafik. Verantwortlich für die schicke Optik ist die Unreal Engine 4, die besonders bei Partikel- und Lichteffekten die Muskeln spielen lässt.

Schicke Grafik, top Performance

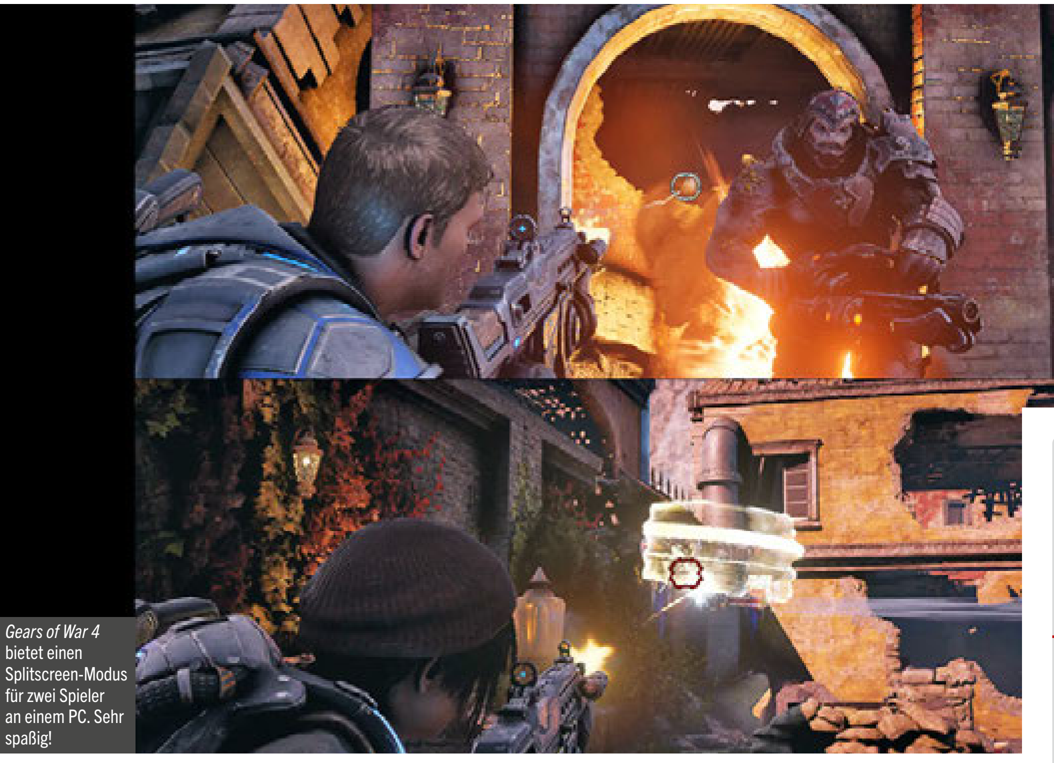
Keinen Anlass zur Kritik gibt es bei der technischen Umsetzung am PC; The Coalition liefert eine saubere Portierung ab, die mit einer ganzen Latte an Einstellungen für Grafik und Steuerung daherkommt. So ist es ein Leichtes, auch auf schwächeren Rechnern durchgängige 60 Fps zu erzielen – das ist in der Kampagne eine doppelt so hohe Bildrate wie auf der Xbox One und wirkt sich positiv auf den Spielfluss aus. Noch dazu kommt die PC-Version mit Ultra-Details sehr scharf daher; nur ganz selten ploppen Texturen auf. Für das beste Bild in 1080p genügt bereits eine GTX 970 mit 4 GB RAM. Auch 21:9-Auflösungen werden unterstützt. Weil *Gears of War 4* ausschließlich in Direct X 12 läuft, sind AMD-Grafikkarten leicht im Vorteil.

Wichtig: *Gears of War 4* gibt es nur über den Microsoft-Store zu kaufen – für satte 70 Euro! Dafür ist dank Microsofts Play-Anywhere-Feature auch die Xbox-One-Version im Preis enthalten. Spielstände zwischen beiden Versionen werden bei Verwendung des gleichen Kontos für Windows 10 und die Konsole automatisch übernommen, zudem ist in



Der spektakulär inszenierte Motorrad-Abschnitt ist leider viel zu schnell vorbei.

Abgefahrene Ideen wie das Herumstampfen in einem riesigen Roboter sind zu dünn gesät.

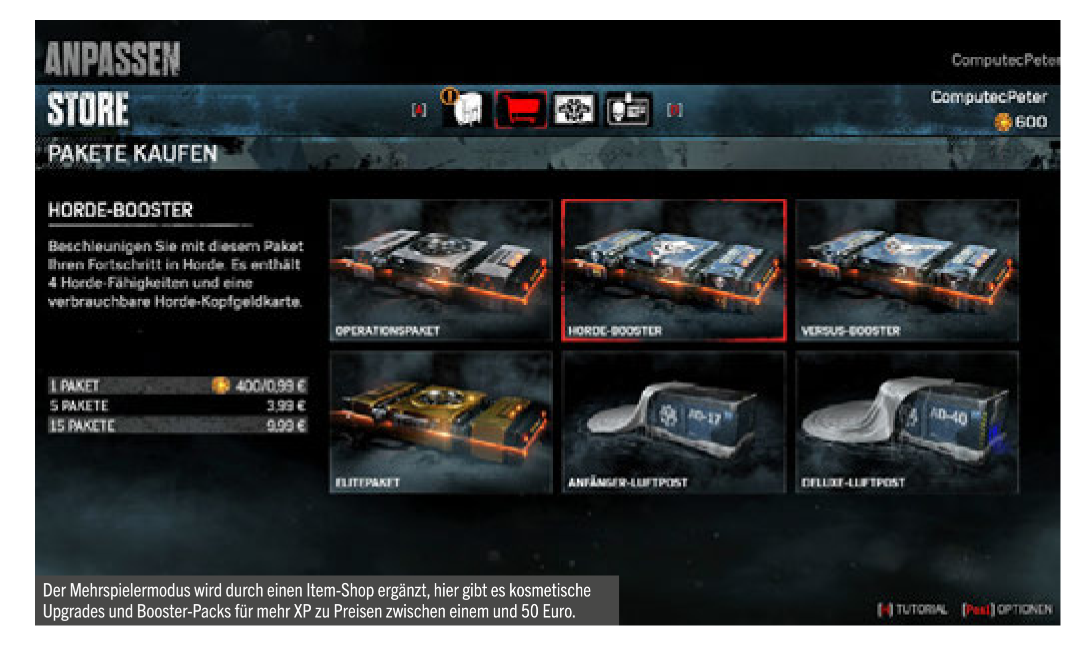

Gears of War 4 bietet einen Splitscreen-Modus für zwei Spieler an einem PC. Sehr spaßig!

den Koop-Spielmodi Crossplay zwischen beiden Plattformen möglich.

Die Anfangsprobleme der UWP-Architektur hat Microsoft mittlerweile gut im Griff. Einen bekannten Komfortmangel erbt jedoch auch *Gears of War 4*: Auf deutschen Rechnern wird es automatisch mit deutscher Sprache installiert; wer auf Englisch umstellen will, muss dafür die Systemsprache von Windows 10 ändern. Das ist unnötig umständlich! Immerhin ist die Synchronisation dieses Mal weitaus besser als in *Gears of War: Ultimate Edition*.

Online-Kettensägen-Massaker

Im Mehrspielermodus treten bis zu zehn Spieler an in den Modi Team Deathmatch, Dodgeball (jeder Kill belebt einen toten Kameraden wieder), König des Hügels (erobert Zielringe, um Punkte zu sammeln) und Kriegsgebiet (nur ein Leben) sowie Wettabrüsten (alle drei Kills ändert sich die Waffe eures Teams) und Beschützer (richtet den gegnerischen Anführer hin, um Respawns zu verhindern). Dazu gibt es die Wettbewerbsmodi Aufstieg (wer alle drei Ringe erobert, gewinnt) und Hinrichtung (Gegner per Hinrichtung eliminieren, nur ein Leben). Das Matchmaking richtet sich nach eurem Rang, ein Server-Browser fehlt. Die Maps sind kompakt, die Gefechte machen Laune. Der eigentliche Star ist aber der Koop-Modus „Horde". Zu Spielstart entscheidet ihr euch für eine Klasse. Der Pionier repariert etwa Absperrungen und Geschütze. Getötete Gegner hinterlassen Geld für neue Abwehrürme. Sammelt ihr die Marke eines getöteten Kameraden ein, könnt ihr diesen am Fabrikator respawnen lassen. Fair: „Horde" bietet nun vier Schwierigkeitsgrade. Wir hatten jede Menge Spaß mit den aufgemotzten Koop-Gefechten. Es scheint, als hätten die Verantwortlichen bei *Gears of War 4* den Fokus der Serie noch stärker in Richtung Multiplayer-Modus verlagert. Der ist tatsächlich auch besser denn je. Der Kampagne fehlt dagegen der letzte Schliff. ❑



Der Mehrspielermodus wird durch einen Item-Shop ergänzt, hier gibt es kosmetische Upgrades und Booster-Packs für mehr XP zu Preisen zwischen einem und 50 Euro.

MEINE MEINUNG

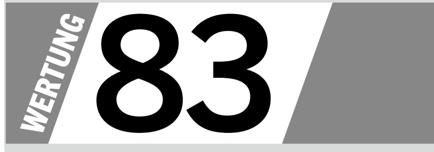
Peter Bathge

„Wuchtiger Action-Trip, dem am Ende die Puste ausgeht"

Ui, sieht das klasse aus! Als Schaukasten für die Unreal Engine 4 eignet sich *Gears of War 4* bestens – vor allem am PC, wo die Grafik dank 4K-Texturen und Ultra-Details noch mal ein gutes Stück schicker wirkt. Zudem lassen sich die Gefechte mit Maus und Tastatur sehr angenehm steuern, insgesamt ist die PC-Umsetzung das bisher beste Aushängeschild für Microsofts Play-Anywhere-Feature. Schade nur, dass die Solo-Inhalte von *Gears of War 4* dem hohen technischen Niveau nicht ganz gerecht werden. Im Grunde serviert uns Coalition dasselbe Spiel wie vor beinahe zehn Jahren und die wenigen Neuerungen wie das Tower-Defense-Gameplay hätten Feinschliff vertragen können. Zu selten gibt's wirklich bahnbrechende Skriptsequenzen (Motorrad, Riesenroboter) – die Kampagne fühlt sich trotz ihrer Kürze gestreckt an. Paradoxerweise macht sie aber zugleich einen unvollständigen Eindruck: Das Ende ist enttäuschend, die ganze Geschichte wirkt wie der Auftakt einer neuen Trilogie. Der Fokus von Entwickler The Coalition scheint somit klar auf dem Mehrspielermodus gelegen zu haben. Der ist prima, keine Frage, besonders im Horde-Modus hatte ich viel Spaß. Aber für die lang erwartete PC-Rückkehr von *Gears of War* hätte ich mir ein runderes Gesamtpaket gewünscht.

PRO UND CONTRA

- ➕ Fantastische, gut skalierende Grafik
- ➕ Einige spektakuläre Skriptsequenzen (Stürme, Fahrzeugeinlagen)
- ➕ Ausgereiftes Deckungs-Shooter-Spielprinzip
- ➕ Umfangreicher Multiplayer-Part
- ➕ Koop-Kampagne online und per Splitscreen an einem PC spielbar
- ➕ Griffige, frei belegbare Steuerung
- ➖ Kurze Spielzeit, wenige Höhepunkte
- ➖ Praktisch keine Neuerungen
- ➖ Enttäuschendes Ende



VIDEO GAMES LIVE™

IN CONCERT

mit Tommy Tallarico

MUSIK DER BESTEN VIDEOSPIELE LIVE
MIT ORCHESTER UND CHOR

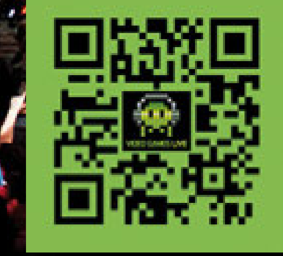
NÜRNBERG
Meistersingerhalle
12.11.2016
19:30 UHR

BERLIN
Tempodrom
13.11.2016
20:00 UHR

"Bezaubernd! Bombastisch!" - NY Times

"Incredible! Dramatic!" – BBC News

„Die Show ist ein audiovisuelles Erlebnis" - BILD





Tickets erhältlich unter: www.eventim.de oder
www.videogameslive.com



Im Weltall-Abschnitt der Kampagne geht es in erster Linie um Schwerkraftspielereien und Funkwellen.

Genre: Simulation **Entwickler:** FAKT Software **Publisher:** Daedalic Entertainment **Erscheinungsdatum:** 18. Oktober 2016 **Preis:** ca. € 20,- **USK:** ab 6 Jahren

Crazy Machines 3

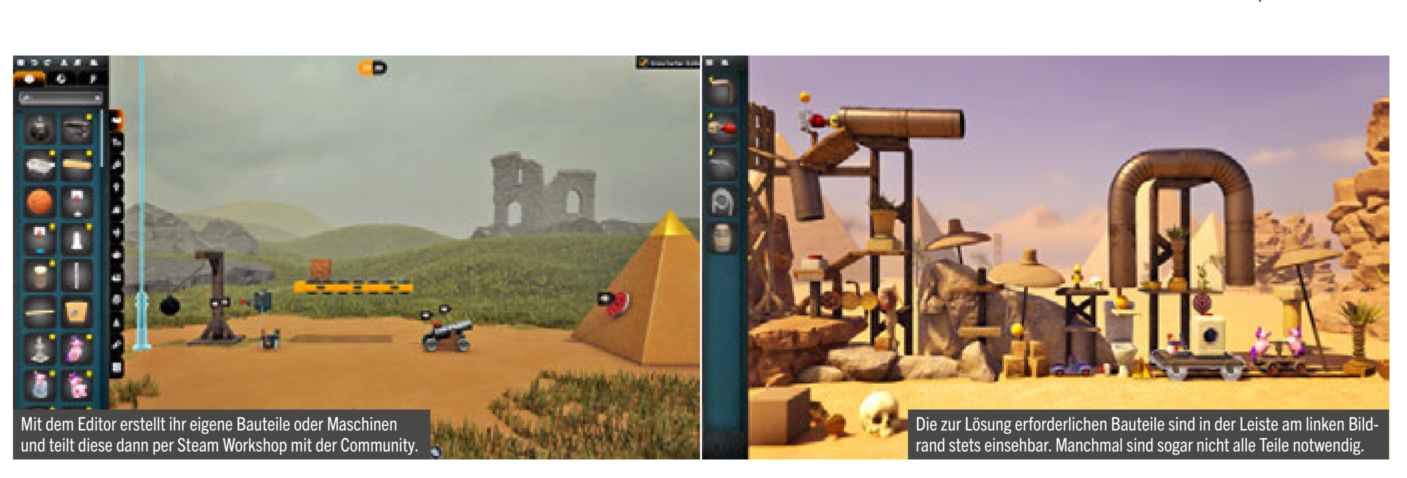
Von: Viktor Eippert

Rätsel-Spaß für Tüftler trifft auf die Grundlagen der physikalischen Gesetze.

Möglichst realistische Physikeffekte spielen in immer mehr modernen Spielen eine wichtige Rolle, um die Glaubwürdigkeit zu steigern. In der ungewöhnlichen Simulations-Reihe *Crazy Machines* stehen Physikeffekte und deren Auswirkungen hingegen sogar im Mittelpunkt. Mit allerhand hauptsächlich aus dem Alltag genommenen Gegenständen tüftelt ihr darin an verrückten Maschinen, um die gestellten Rätsel zu lösen und euch an den Abläufen der Maschine zu erfreuen. Die werden in *Crazy Machines 3* nämlich mittels einer gut umgesetzten Physik-Engine berechnet und recht schick in Szene gesetzt. In 80 Rätseln werden eure grauen Zellen auf die verschiedensten Arten auf die Probe gestellt, wobei ihr stets eine unfertige Maschine vorgesetzt bekommt und diese mit vorgegebenen Bauteilen korrekt komplettieren müsst. Euer einziger Anhaltspunkt ist dabei ein knapper Text, der euch das Ziel vorgibt; eine Tippfunktion gibt es in *Crazy Machines 3* nicht. Solltet ihr also mal nicht weiterwissen, hilft leider nur stumpfes Rumprobieren. Ob ein von euch erdachter Lösungsansatz hinhaut, könnt ihr jederzeit ausprobieren, indem ihr die Maschinensimulation mittels großem Play-Knopf am unteren Bildrand startet. Die Simulation könnt ihr dann jederzeit in einen Zeitlupenmodus schalten oder ganz pausieren. Auf eine Beschleunigungsfunktion haben die Entwickler seltsamerweise verzichtet, wodurch es immer wieder mal zu unnötigen Wartezeiten kommt, wenn man nur noch den hinteren Maschinenteil lösen muss, bei jedem Versuch aber zunächst zusehen darf, wie der bereits gelöste vordere Maschinenteil erst in Schwung kommt.

Abwechslung wird geboten

Aufgeteilt sind die Rätsel in unterschiedliche Kategorien, die nicht nur im Schwierigkeitsgrad zulegen, sondern auch thematisch sortiert sind. Die Einleitung sowie die verschiedenen Kategorien der leichten Schwierigkeitsstufe dienen in erster Linie dazu, den Spieler mit den zahlreichen Konzepten und Bauteilen vertraut zu machen. Um in den Rätseln zu bestehen, braucht man



Mit dem Editor erstellt ihr eigene Bauteile oder Maschinen und teilt diese dann per Steam Workshop mit der Community.

Die zur Lösung erforderlichen Bauteile sind in der Leiste am linken Bildrand stets einsehbar. Manchmal sind sogar nicht alle Teile notwendig.

Viele der Rätsel erfordern das Lösen verschiedener Teilabschnitte einer Maschine. Hier spielt Timing zudem eine wichtige Rolle. Auf diesem Bild seht ihr die fertige Maschine im Ausgangszustand. Der kleine Basketball (1) muss auf den Knopf des Lasters rechts unten drücken – aber erst, wenn die Holzkiste (2) auf der Ladefläche des Trucks liegt!

Nur wenn wir sowohl den Lastenaufzug unten in der Mitte als auch den Zahnrad-betriebenen Boxhandschuh oben links korrekt mit Zeitschaltuhren timen, landet die Holzkiste oben rechts auf dem Laufband. Außerdem müssen wir alle Geräte zunächst durch Kabel mit Strom versorgen.

Der Transport der Holzkiste erfordert aufgrund der Zeitschaltuhren einige Zeit. Damit der Laster nicht ohne die Ladung abdüst, müssen wir den Weg des Basketballs daher mit den Regalen und dem Blechrohr künstlich in die Länge ziehen.

zwar keinen Doktortitel der Physik, dennoch helfen physikalische Grundkenntnisse sehr wohl beim Lösen der Kopfnüsse. Von simplen Schalter- und Hebelrätseln über Elektrizität, Laservorrichtungen und Lichtbrechung bis hin zu Gravitation und Funk umfassen die Apparaturen in *Crazy Machines 3* eine gute Bandbreite. In den gehobenen Levels geht es dann darum, die zuvor kennengelernten Teile im Verbund miteinander zu kombinieren, um die schrägen Maschinen in Gang zu bekommen. Dabei bieten die Rätsel sowohl inhaltlich und optisch als auch im Umfang eine gute Abwechslung. Mal sollt ihr einen Laserstrahl umlenken, um mehrere Ufos zu vernichten, dabei aber die Satelliten nicht berühren. Ein anderes Mal gilt es, eine Medusa daran zu hindern, ein Clumsycorn (eine Mischung aus Schwein und Einhorn) zu versteinern. Oder ihr sollt eine Apparatur bauen, um Müllfässer mit einer Bombe aus dem Bild zu sprengen – frei nach dem Motto: aus den Augen, aus dem Sinn. Die Kampagne ist so strukturiert, dass ihr stets nur eine bestimmte Menge ans Rätseln der leichteren Kategorien lösen müsst, bevor die jeweils nächstschwierigere Kategorie freigeschaltet wird. Auf diese Weise könnt ihr Rätsel, mit denen ihr partout nicht zurechtkommt, zunächst zurückstellen und eine andere Herausforderung angehen.

Selbst ist der Hobbytüftler

Für Rätselnachschub abseits der Kampagne wollen nicht nur die Entwickler in den kommenden Monaten mit Updates sorgen, die Community kann sich dank integriertem und mit dem Steam Workshop verknüpften Editor selbst versorgen. Der Editor bietet über 200 verschiedene Gegenstände für den Bau von eigenen Apparaturen, darunter auch einige Logik-Chips für komplexere Aufgaben. Die gewünschten Bauteile werden einfach per Drag and Drop auf die Arbeitsfläche gezogen und können dann auf Wunsch noch in ihrer Größe und Ausrichtung angepasst werden. Zudem könnt ihr das Material eines Gegenstands ändern und so seine Eigenschaften beeinflussen. Eine Kugel aus Metall leitet etwa Strom, während eine Glaskugel Laserstrahlen hindurchlässt. Neben der Erstellung von ganzen Maschinen ist auch das Design von eigenen Bauteilen möglich, die ihr entweder für eure Rätsel nutzen oder mit anderen Spielern online teilen könnt. Selbst Maschinen im 3D-Raum sind mit dem mächtigen Editor möglich, jedoch auch deutlich komplizierter in ihrer Umsetzung. Schmerzlich vermisst haben wir in unserer Testfassung jedoch ein Tutorial für die Bedienung des Editors. Lediglich auf der Steam-Hauptseite des Spiels waren ein paar Erklärungsvideos versteckt. ❑

MEINE MEINUNG

Viktor Eippert

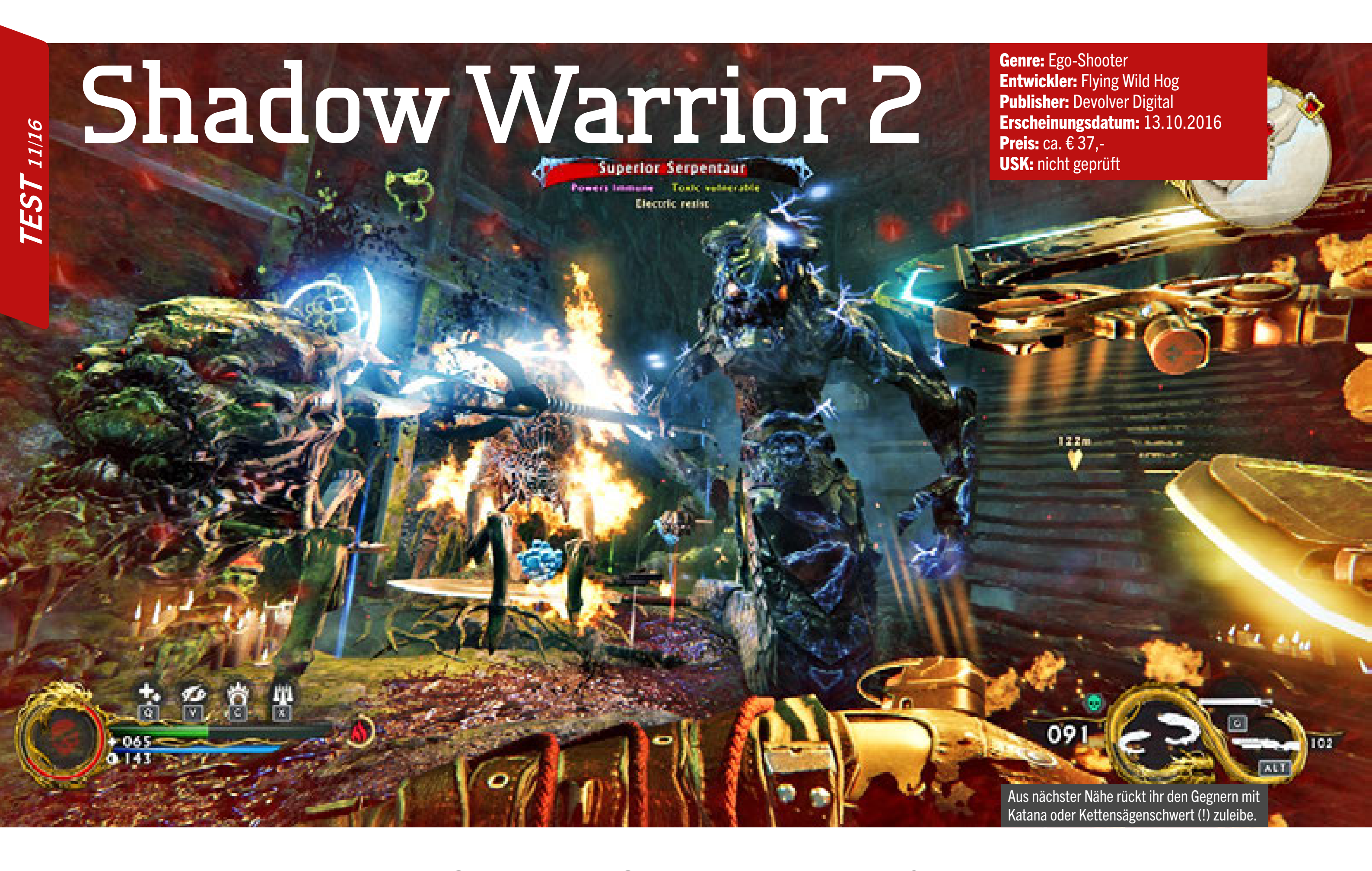
„Gute Rätselkost mit umfangreichem Editor.“

Crazy Machines 3 mag im Vergleich zu einem liebevoll gemachten Adventure zwar sehr nüchterne Rätselkost bieten, doch dafür regt es zum Experimentieren an und bietet einen angenehm verspielten Zugang zur Physik. Durch die Unterteilung der Kampagne in verschiedene Kategorien wird man stückweise an die verschiedenen Bauteile herangeführt und auch die Abwechslung stimmt. Immer kurz bevor ich mich an einer Sorte Rätsel sattgespielt hatte, folgte schon die nächste Kategorie mit anderen Schwerpunkten. Rätselveteranen werden jedoch schon nach ein paar Stunden alle Kopfnüsse geknackt haben. Gut, dass der Editor da Abhilfe schafft – Ich bin schon gespannt, was die Community in den kommenden Wochen und Monaten auf die Beine stellt.

PRO UND CONTRA

- ＋ Abwechslungsreiche Kampagne mit 80 Rätseln verschiedenster Art
- ＋ Wenn man in der Kampagne an einer heftigen Kopfnuss hängen bleibt, kann man eine andere Kategorie angehen.
- ＋ Die zugrundeliegene Physik-Engine macht ihre Sache gut.
- ＋ Mächtiger Editor mit ordentlicher Auswahl an Bauteilen und recht simpler Bedienung
- ＋ Langzeitmotivation dank Community-Einbindung
- − Kein Editor-Tutorial im Spiel
- − Der Kampagne fehlt eine Tippfunktion
- − Das Fehlen einer Beschleunigungsfunktion bei der Maschinensimulation sorgt für unnötige Wartezeiten.
- − Zuordnung des Schwierigkeitsgrads der Rätsel mitunter seltsam





Shadow Warrior 2

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Flying Wild Hog
Publisher: Devolver Digital
Erscheinungsdatum: 13.10.2016
Preis: ca. € 37,-
USK: nicht geprüft

Aus nächster Nähe rückt ihr den Gegnern mit Katana oder Kettensägenschwert (!) zuleibe.

Mehr *Diablo* als *Doom*: Teil 2 des Retro-Geheimtipps setzt auf Loot und XP. **Von**: Peter Bathge

Lo Wang ist zurück! Der pöbelnde Ninja mit dem Alkoholproblem ist auch in *Shadow Warrior 2* wieder ein Quell dumpfbackiger Sprüche und anstößiger Pimmelwitze. Die feuert er in einer ebenso hohen Frequenz ab wie seine unzähligen Schusswaffen – über 70 gibt es davon in *Shadow Warrior 2*. Die meisten davon liegen wortwörtlich auf der Straße herum: Als Beute für das erfolgreiche Schnetzeln wahrer Hundertschaften grob texturierter Monster und wahnsinniger Yakuza-Assassinen. Denn *Shadow Warrior 2* wildert nach dem linearen Serienauftakt aus dem Jahr 2013 in *Borderlands*-Jagdgründen: Aus dem reinrassigen Retro-Shooter ist ein Hack & Slay mit Ego-Perspektive geworden, inklusive Waffenattribute, Upgrades, Quests, einsetzbarer Juwelen und aufsteigender Schadenszahlen. Und weil das virtuelle Jagen und Sammeln schon bei *Diablo* und *Borderlands* in der Gruppe am meisten Spaß gemacht hat, gibt es einen Koop-Modus für vier Spieler obendrauf.

Hat man alles schon mal gesehen

Die Story-Kampagne lässt sich alleine oder zu viert bestreiten; ein New-Game-Plus-Modus inklusive aller erspielten Waffen und Fähigkeiten steht nach dem einmaligen Durchspielen zur Verfügung, das dauert gut zwölf Stunden. In diese Zeit einberechnet sind neben den Hauptmissionen auch über 25 Nebenaufträge. Die haben spielerisch so gut wie keine Besonderheiten, stets müsst ihr einen Gegenstand beschaffen oder einen Widersacher erledigen. Dabei kommt es schon nach kurzer Zeit zu Wiederholungen, zumal auch die Levels keinerlei Abwechslung bieten.

Shadow Warrior 2 setzt auf zum Teil zufallsgenerierte Umgebungen. Die können einzig und allein mit ihrer Größe punkten, ansonsten enttäuscht das Leveldesign jedoch auf ganzer Linie. Weil alles aus dem Zufallsgenerator stammt, gibt es keine Höhepunkte oder interessanten taktischen Situationen. Stattdessen werden die Karten einfach großzügig mit Monstergruppen und Loot-Kisten zugepflastert. Unverständlich: Die Nebenmissionen führen einen immer wieder an bereits besuchte Orte zurück – warum springt da nicht die Zufallsmechanik in die Bresche und sorgt dafür, dass sich diese Abstecher auch beim x-ten Mal frisch anfühlen?

Klasse Spielgefühl

Egal, das Ballern und Schnetzeln an sich macht in *Shadow Warrior 2* tierischen Spaß und lässt einen solche Kritikpunkte schnell vergessen. Auch wenn sich die vielen vorgefertigten Waffen auf acht Kategorien verteilen und alle Katanas, Schrotflinten oder Raketenwerfer sich grundsätzlich ähnlich verhalten, macht der Waffenwechsel tierischen Spaß. Das Treffer-Feedback ist ausgezeichnet, unter anderem weil der Gewaltgrad sehr hoch ist. Feinde zerspratzen förmlich unter Beschuss, mit der Kettensäge lassen sich einzelne Teile aus den Körpern schnitzen – das geht auch bei den menschlichen Widersachern! *Shadow Warrior 2* gehört damit definitiv nicht in Kinderhände. Auch die ständigen (und sich nach kurzer Zeit wiederholenden) Kommentare von Held Wang sind garantiert nicht jugendfrei.

Der infantile, zuweilen aber auch aufrichtig lustige Humor des Spiels zieht sich durch die gesamte Story. Hier hat Entwickler Flying Wild Hog aus der Kritik am Vorgänger gelernt; die Inszenierung ist dieses Mal flotter und bei allem Ernst bleibt auch immer Zeit für ein Augenzwinkern. Letztendlich ist die erzählte Geschichte jedoch belanglos und endet noch dazu mit einem fiesen Cliffhanger. Wer mit bis zu drei Freunden oder fremden Spielern online unterwegs ist, wird schon bald die Möglichkeit zu schätzen wissen, alle Zwischensequenzen mit einem Tastendruck zu überspringen.

Die gute, alte Item-Sucht

Vier Schwierigkeitsgrade stehen zur Auswahl, Solospieler kommen auf der normalen Stufe gerade ausreichend ins Schwitzen. Eine manuelle Speicherfunktion fehlt, dafür werdet ihr nach dem virtuellen Ableben bei sehr fair gesetzten Checkpoints wiederbelebt. Bei Durchgängen auf höheren Stufen werfen Widersacher besseren Loot ab. Das sind neben neuen Knarren vor allem Juwelen in allen Formen und Farben. Mit bis zu drei dieser Steine verbessert ihr eure Stech- und Schussinstrumente, gebt ihnen etwa Elementarschaden oder verpasst ihnen einen neuen Feuermodus. Das ist in Verbindung mit regelmäßigen Levelaufstiegen und der Vergabe von Skillpunkten äußerst motivierend und tröstet gerade im Koop-Modus über so manche Schwäche wie etwa das wenig komfortable Juwelen-Menü hinweg! ❑



Den einen großen Bossgegner des Spiels lässt Entwickler Flying Wild Hog gleich drei Mal auftreten.

An der Schmiede kombiniert ihr drei Juwelen zu einer neuen, mächtigeren Version (1). Dank der Steine teilt ihr Elementarschaden aus, um Gegner-Verwundbarkeiten auszunutzen (2), und verleiht eurer Ausrüstung Boni (3).

Neben über 70 Waffen stehen im Kampf fünf aktive Fähigkeiten zur Wahl. Diese baut ihr mit verdienten Skillpunkten ebenso aus wie allerlei passive Verbesserungen.

MEINE MEINUNG

Peter Bathge

„Laut, bunt, brutal: Teil 2 ist einfach ein großer (Koop-)Spaß!"

Die mit Sorgfalt geschnitzten Levels eines *Doom* sind mir persönlich zwar viel lieber als die großen, aber unpersönlich und beliebig wirkenden Umgebungen von *Shadow Warrior 2*. Doch dieses Manko macht das neueste Spiel des kleinen polnischen Entwicklers Flying Wild Hog schlicht dadurch wett, dass es solch einen hohen Chaos-Faktor bietet: Dutzende Gegner tummeln sich gleichzeitig auf dem Bildschirm, es hagelt Explosionen und Blitze, meine bis zu drei Mitspieler schnetzeln sich auch noch durch die Menge – und das alles läuft butterweich selbst auf Mittelklasse-PCs. Die Geschichte um unsterbliche Götter ist zwar wieder nur Durchschnitt, aber immerhin sind Ernst und Humor diesmal ausgewogener als im Erstling. Und dann profitiert *Shadow Warrior 2* natürlich noch von der neuen Loot-Struktur: Das Ausrüsten mit immer neuen Juwelen macht einen Großteil des Spielspaßes aus, auch weil sich das Waffen-Verhalten damit teils komplett verändern lässt: Aus dem MG wird ein automatischer Geschützturm, der langsame Bogen beherrscht plötzlich Dauerfeuer. Wer auf Schwertkämpfe in der Ego-Perspektive steht, gerne mal die Sau rauslässt und das am liebsten im Koop-Modus tut, kommt an diesem Shooter-Geheimtipp nicht vorbei!

PRO UND CONTRA

- ＋ Hohes Tempo/viele Gegner & Waffen
- ＋ Motivierende Loot- und Upgrade-Mechaniken
- ＋ Klasse Performance
- ＋ 12-Stunden-Kampagne mit Koop-Modus und New Game Plus
- − Maue Story mit Cliffhanger
- − Austauschbare Zufalls-Levels
- − Juwelen-Management auf Dauer unkomfortabel
- − Ständig gleiche Kommentare im Kampf

WERTUNG **79**

PC Games EDITORS' CHOICE RENNSPIEL

Augenweide: Sowohl während des Spielens als auch in den Replays zählt das neue *Forza Horizon* zur grafischen Oberklasse.

Forza Horizon 3

Genre: Rennspiel
Entwickler: Playground Games
Publisher: Microsoft Studios
Erscheinungsdatum: 27. Sept. 2016
Preis: ca. € 60,-
USK: ab 6 Jahren

Von: Thomas Eder

Auf Anhieb aufs Siegerpodest: Der coolste Fun-Racer des Jahres!



Nach Colorado und Europa verschlägt es Autoverrückte aus der ganzen Welt diesmal ins ferne Australien, um dort das Horizon-Festival zu zelebrieren. In den Vorgängern hat der Spieler dabei die typische Laufbahn vom blutigen Anfänger bis zum Champion durchlaufen, doch in *Horizon 3* schlüpft ihr in die Rolle des Veranstalters und legt quer durch Down Under neue Festival-Areale an beziehungsweise baut diese aus. So viel zur nicht unbedingt spannenden Story, doch irgendeinen hauchdünnen roten Faden muss es ja geben, um das irrwitzige Treiben in *Horizon* zu erklären. Belassen wir es besser hierbei, denn der neueste Ableger der *Forza*-Reihe hat ganz andere Stärken – und davon sehr viele!

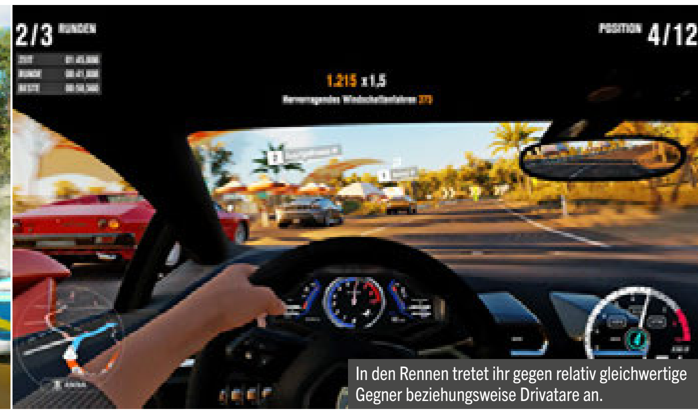
Motorsport mal anders

Das neue *Horizon* baut auf denselben Prinzipien wie die beiden Vorgänger auf: die Fahrphysik der *Forza Motorsport*-Spiele in einer offenen Spielwelt voller vielfältiger Aufgaben und anderer Fahrer. Zentrale Anlaufstellen sind Festivals, die ihr mit der steigenden Anzahl an Fans nach und nach durch Erfolge in den Herausforderungen freischaltet und ausbaut. Ebenso werdet ihr mit Erfahrungspunkten und Credits belohnt; Erstere sind für neue Aufgaben nötig, mit Credits erwerbt ihr Autos, Upgrades und Designs.

Die Action steht im Fokus, daher ist die Fahrphysik der *Motorsport*-Reihe etwas entschärft – vor allem bei Fahrten abseits befestigter Straßen verhalten sich die Fahrzeuge angenehm gutmütig. Die Schwierigkeit lässt sich wie geläufig durch eine zuschaltbare Ideallinie, Fahrhilfen wie Traktionskontrolle, ABS und Stabilitätssystem, die Stärke der Gegner und das Schadenssystem an das eigene Können anpassen – hier werden Fun-Racer wie auch ambitionierte Fahrer glücklich, sofern Letztere zugunsten des Fahrspaßes bei der Realitätstreue ein Auge drücken können. Stattdessen dürfen sie sich darüber freuen, die über 350 Autos wie in der realistischeren *Forza Motorsport*-Reihe auf jede erdenkliche Weise aufrüsten und einstellen zu können.

Eine spektakuläre Fahrweise – egal ob in Veranstaltungen oder bei der freien Fahrt durch die Gegend – wird belohnt: Ständig werden Fähigkeits- und Erfahrungspunkte für Drifts, Beinahe-Kollisionen, Fahren im Windschatten, Sprünge und Zerstörungen vergeben, die ihr in bester


In diesem Schaurennen tretet ihr gegen Schnellboote an und löst während des Rennens immer wieder coole Zwischensequenzen aus.



In den Rennen tretet ihr gegen relativ gleichwertige Gegner beziehungsweise Drivatare an.

AUS LIEBE ZUM AUTOMOBIL: FAHRZEUGAUSWAHL, PRÄSENTATION UND DETAILS

Die über 350 Fahrzeuge zählende Auswahl umfasst nahezu alles, was man sich als Autonarr vorstellen kann – und das in zig unterschiedlichen Klassen vom Retro-Supersportwagen der 70er-Jahre über den hochmotorisierten Allrad-Biturbo-Familienbomber hin zum abgefahrenen Offroad-Monster, gegen das selbst ein Hummer harmlos wirkt.

Von den großen Marken sind nahezu alle mit an Bord, lediglich Porsche-Boliden vermissen wir noch, die in der *Motorsport*-Reihe via DLC angeboten wurden. Ferrari, Lamborghini, Aston Martin, Pagani, Königsegg, BMW, Mercedes, Audi, Ford, Jaguar, Exoten, halb Japan und die düstersten Ausgeburten amerikanischer Allrad-Fantasien – die Auswahl an Fahrzeugen ist fantastisch und spielt die der Konkurrenz auf der aktuellen Konsolengeneration und erst recht auf dem PC locker an die Wand.

Damit nicht genug: Abgesehen von der erstklassigen Optik der Fahrzeuge hat die *Forza*-Reihe seit jeher viel fürs Herz zu bieten, etwa den Forzavista-Modus. Darin könnt ihr euer Fahrzeug rundum aus jedem Winkel begutachten, verschiedene Infos abrufen, Optikteile wie Felgen und Spoiler ändern, Motorhaube und Türen öffnen, im Auto Platz nehmen, es anlassen, Probe fahren oder euch einfach nur einen maßgeschneiderten Sound für die Hupe aussuchen. Dazu gibt's teils tiefgehende, bei einigen weniger populären Modellen nur kurze Erläuterungen, die von Moderatoren erzählt werden.

Der Foto-Modus, der während des Spielens oder in den Aufzeichnungen gestartet werden kann, bietet die von anderen Rennspielen gewohnten Features, so lassen sich unkompliziert beeindruckende Bilder von Fahrzeugen und Umgebungen schießen und dann auch mit der Community teilen.

Ein Schmankerl sind die Scheunenfunde – 15 über die Karte in Schuppen versteckte Autos, die nach und nach in vorgegebenen Gebieten gefunden werden können. Hierbei kommt die Drohne zum Einsatz, dank der sich das markierte Areal flotter als mit dem Auto erkunden lässt. Spielerisch nett, aber dennoch eine Herzensangelegenheit: Die Freude, einen coolen Klassiker entdeckt zu haben und wieder herrichten zu lassen. Entsprechend des Settings in Australien erwartet euch diesmal auch das eine oder andere Schätzchen, das die automobile Kultur in Down Under mitgeprägt hat.



Die 15 Scheunenfunde sind spielerisch nicht besonders anspruchsvoll, machen aber trotzdem Spaß – nicht zuletzt dank des hier sehr hilfreichen Drohnen-Features.

Tony Hawk's Pro Skater-Manier zu langen Kombos mit Multiplikatoren ausbaut. Zudem wird euer Fahrstil analysiert und taucht dann bei anderen Spielern als Drivatar auf – so werden die anderen Fahrer in der Spielwelt genannt, die ebenfalls auf den Fahrdaten anderer Spieler basieren. Ziellloses Cruisen und Erkunden der Umgebung sowie das Hin-und-her-Fahren zwischen den Veranstaltungen und Aufgaben machen so auch nach Stunden einfach Laune und man vergisst aus reinem Spaß am Fahren schnell die Zeit und das eigentliche Ziel.

Ein großer Spielplatz

Das *Horizon*-Australien ist dabei in vier grobe Bereiche mit je einer eigenen Festival-Zentrale unterteilt und kann von Beginn an komplett frei befahren werden. Ausgangspunkt ist die Stadt Byron Bay samt Umland im Südosten der Map, eine abwechslungsreiche Gegend mit Sandstränden, Klippen, dichtem Regenwald und charmanten Siedlungen. In der Touri-Hochburg Surfer's Paradise im Norden hingegen blitzen die vielen Wolkenkratzer entlang des Traumstrandes im Licht der Sonne, während das Outback sämtliche Australien-Klischees erfüllt und die Gegend ums zentral gelegene Yarra Valley mit ihren vielen Plantagen und Hügeln eine passende Abwechslung bietet. Bei der Orientierung hilft euch neben der übersichtlichen und durchdachten Karte im Menü zudem noch euer intelligentes Navi namens Anna. Die Gute lässt sich unkompliziert mittels Steuerkreuz bedienen und lotst euch zumeist zuverlässig ans Ziel – oft ist jedoch der Weg durch die Pampa direkt auf den Zielpunkt die kürzere, wenn auch weniger elegante Variante. Die Credits kostende Schnellreisefunktion beamt euch nur direkt zu den Festivals, wo ihr auf euren Fuhrpark zugreifen, Fahrzeuge bearbeiten, kaufen und verkaufen könnt. Die restlichen Ziele müssen mittels KFZ angesteuert werden, weswegen man seine Aufgaben und Routen clever aussuchen sollte, wenn man nicht die meiste Zeit mit der Fahrt dorthin verbringen möchte. Das Karten- beziehungsweise Streckendesign ist angenehm durchdacht und bietet optische und fahrerische Abwechslung.

Nix zu tun? Gibt's nicht!

Wie erwähnt ist *Horizon 3* vollgestopft mit verschiedensten Aufgaben, die quer über das virtuelle Australien verstreut sind. In den vielen Rennveranstaltungen erwarten euch Rundenrennen auf vorgegebenen Kursen, Straßenrennen mit und ohne Verkehr, Meisterschaften, Duelle gegen Rivalen und fünf spektakuläre Schaurennen, in denen ihr in einem ungewöhnlichen Rennen gegen Gegner wie Rennboote oder Kampfjets antretet. Damit euch aber beim Hin-und-her-Fahren zwischen den Rennen nicht langweilig wird, haben die Entwickler von Playground Games Blitzer-Zonen, Drift-Zonen, verschiedene versteckte und zu zerstörende Tafeln und Gefahrenschilder für waghalsige Sprünge in der Umgebung platziert. Zudem können Scheunenfunde, Straßen, Wahrzeichen der jeweiligen Gegend und Aussichtspunkte entdeckt werden. Hinzu kommt die Löffelliste, die ihren Namen vermutlich der nicht immer geschickten



Irrsinnig schnell: Das Geschwindigkeitsgefühl ist sehr gut – vor allem im Urwald oder den Plantagen.

Mit dem Fotomodus lassen sich dank einer Vielzahl an Features tolle Schnappschüsse knipsen – hier ein Lambo mit der Skyline von Surfer's Paradise im Hintergrund.


Insgesamt stehen fünf Schaurennen zur Auswahl, in denen ihr nicht ganz alltägliche Rennen gegen einen Kampfjet, Zug oder Helikopter fahrt.


Urwald, Wüste, Städte, Strand – die Streckenumgebungen in *Horizon 3* sehen klasse aus und bieten viel Abwechslung.

Übersetzung des Spiels zu verdanken hat. Diese besteht aus einer Reihe von Herausforderungen, die sich in der Regel etwas von den alltäglichen Rennen unterscheiden – beispielsweise das Zerstören einer Baustelle, das Erzielen von Höchstgeschwindigkeiten und Driftbeziehungsweise Fähigkeiten-Scores oder Rennen gegen die Zeit in bestimmten Fahrzeugen unter vorgegebenen Bedingungen. Motivierend: Die Ergebnisse werden mit Freunden geteilt, die euch in den Löffellisten-Aufgaben herausfordern können. Erfreulich: In den sogenannten Löffellisten-Blaupausen können Aufgaben zu eigenen Bedingungen erstellt und geteilt werden.

Bei den Rennen stehen in der Regel sehr viele Veranstaltungen zur Auswahl, sodass ihr meist mit einem Fahrzeug eurer Wahl antreten könnt und nicht auf vorgegebene Klassen zurückgreifen müsst. Ihr fahrt dann gegen ähnliche Fahrzeuge mit einer vergleichbarer Leistung, die mittels Leistungspunkten gemessen wird. In der Summe bieten die Aufgaben die nötige Abwechslung für den mehr als nur ordentlichen Umfang, der fürs einfache Durchspielen der Solo-Kampagne circa 15 bis 20 Stunden in Anspruch nimmt, fürs Erfüllen aller Aufgaben kommen etliche weitere Stunden hinzu. Ein Dreh am Glücksrad mit Autos und Geld als Gewinn sowie ein Fähigkeitspunkte-System mit käuflichen Vorteilen und Perks sorgen für zusätzlichen Ansporn. Spielt man online oder fängt erst einmal richtig damit an, die Fahrzeuge technisch zu optimieren und eigene Designs zu entwerfen, hat *Horizon 3* das Potenzial dazu, auch auf sehr lange Sicht zu motivieren.

Niemals einsam

Das bereits erwähnte Drivatar-System vermittelt in der Solo-Kampagne das Gefühl, nie allein unterwegs zu sein, wobei die virtuellen Abbilder anderer Spieler in der Praxis sich dann nicht so individuell verhalten, wie man es glauben möchte oder soll. Meistens benehmen sich die Avatare „normal" – soll heißen, sie fallen meist weder positiv noch negativ auf. Sie kommen nicht quer durch Kurven gedriftet und sparen sich hirnrissige Aktionen, wobei eine gewisse Aggressivität und Rücksichtslosigkeit (vor allem in den Rennen) nicht von der Hand zu weisen sind. In den Wettbewerben sieht es nicht selten nach Gummiband-KI aus, wenn man trotz Fehlern den Anschluss zum Feld nicht verliert. Erstmals rekrutiert und managt ihr ein vierköpfiges Team aus Drivataren und profitiert von deren Fähigkeiten und erreichtem Status.

Im nahezu nahtlos eingebundenen Online-Modus stehen zig weitere Veranstaltungen zur Auswahl, an denen ihr solo im Koop-Modus mit Freunden teilnehmen könnt und für die ihr ebenfalls mit Belohnungen aller Art überhäuft werdet. Im Online-Abenteuer fahrt ihr gegen die Uhr und andere Online-Spieler von einer Veranstaltung zur nächsten, in privaten Rennen geht ihr nur mit Mitspielern nach Wunsch an den Start. In den Online-Abenteuern erwarten euch zahlreiche spaßige Mehrspielermodi, etwa das Spiel König, in dem ein Spieler der König ist und gerammt werden muss, damit man selbst zum König wird. Wer zuletzt am meisten Zeit in der Rolle des Königs verbracht hat, gewinnt die Runde. Oder ein Spiel, in dem man Flaggen aufsammelt und zu einem Zielpunkt bringt, ohne dass der Gegner die Flagge stibitzt. Der Online-Modus funktionierte meist sehr gut, allerdings liefen die Server zum Zeitpunkt der Erstellung dieses Tests noch nicht unter normalen Bedingungen, also mit Tausenden von Spielern und vollen Gruppen.

Der Community werden auch in *Horizon* beachtliche Möglichkeiten gegeben: Selbst erstellte Fahrzeugdesigns können geteilt und sogar gehandelt werden, im Auktionshaus kauft und verkauft man Gebrauchtwagen und zig Daten und Ergebnisse wie beispielsweise die der Löffelliste können untereinander verglichen werden. Im sogenannten Forzathon, der zum Testzeitpunkt noch nicht zur Verfügung stand, reichen die Entwickler zudem weiterhin Rennen und Herausforderungen nach, zusätzliche DLCs werden folgen.



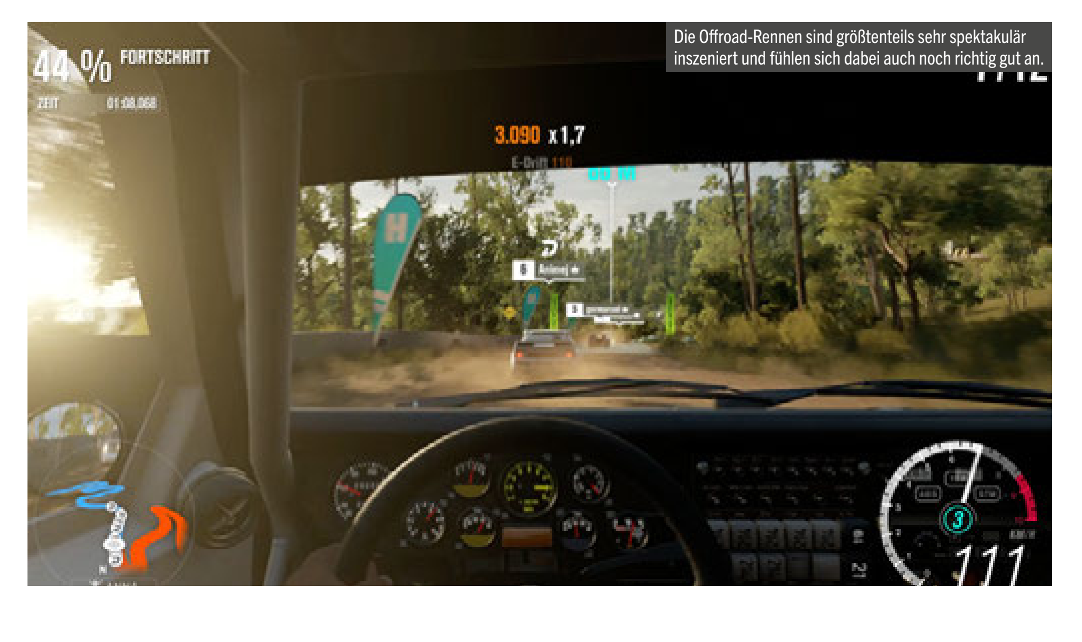
Surfer's Paradise bietet eine angenehme Abwechslung zu den anderen Gebieten, die eher ländlich und viel weitläufiger wirken.

Technik wie geleckt

Das kurzweilige Vergnügen in Down Under wird von der herausragenden Optik perfekt abgerundet: *Horizon* sieht einfach fantastisch aus. Das liegt an den tollen Effekten der Tageszeiten- und Wetterwechsel, von denen die Spielwelt inklusive der Hintergründe in ein tolles Licht gehüllt wird. Beim Sonnenunter- und Aufgang erstrahlt der Himmel in den verschiedensten Farbtönen, bei Regen beeindrucken vor allem die Spiegelungen und die Wassereffekte auf der Scheibe beziehungsweise der Kamera. Der Detailgrad der Fahrzeuge ist hoch, wirklich beeindruckend ist aber der Detailgrad der auch optisch abwechslungsreichen Umgebungen. Nur selten fallen de-

tailarme Texturen aus der Nähe auf – meistens hat man in der Action keine Zeit, auf so etwas überhaupt zu achten. Das Geschwindigkeitsgefühl beim Spielen ist hervorragend, besonders beeindruckend ist die Grafik abseits der Straßen – vor allem, wenn man mit hohem Tempo durch Gewässer, hohes Gras und Plantagen brettert.

Akustisch setzt sich das gute Gesamtbild fort: Ein alter V8 klingt auch so, Turbos pfeifen, Rennauspuffe bollern und Tunings lassen ein Auto anders klingen. Insgesamt wirken die Fahrzeugsounds und auch Effekte realistisch und tragen so zum guten Fahrgefühl mit bei. Bei der Musik scheiden sich die Geister, wobei *Horizon* ordentlich Abwechslung bietet: Klassischer Rock, Rap, Electro, Sounds lokaler Musikgrößen, Drum'n'Bass oder gar Klassik können im Radio wiedergegeben werden, darunter immer wieder bekannte und richtig gute Tracks. Die Stationen schaltet ihr im Spielverlauf frei, ebenso wie die Groove-Musikfunktion, dank der man Zugriff auf den Microsoft Musikservice *Groove* hat. Die professionelle Synchronisation des Spiels gibt abgesehen von viel dummem Geschwätz und einigen Schwächen bei der Lokalisierung wenig Grund zu Beanstandungen.



Die Offroad-Rennen sind größtenteils sehr spektakulär inszeniert und fühlen sich dabei auch noch richtig gut an.

Performance-Probleme auf dem PC

Auf dem PC bereitet *Forza Horizon 3* aktuell allerdings einige Schwierigkeiten, die offenbar auf Microsofts Universal Windows Platform (UWP) zurückzuführen sind. Diese wurde von Microsoft insbesondere nach dem *Quantum Break*-Debakel zwar überarbeitet, sorgt aber noch immer für Verdruss: Wirklich flüssig fühlt sich *Forza Horizon 3* nur dann an, wenn die Bildraten-Begrenzung zugeschaltet wird und zudem, falls nötig, die Details so weit verringert werden, dass dieses Leistungs-Level stabil gehalten werden kann. Ansonsten treten lästige Stocker oder gar grobe Hänger auf, die gerade bei einem Rennspiel außerordentlich unwillkommen sind. Ein weiteres Problem ist die hohe Prozessorlastigkeit, der erste Thread wird sehr stark belastet. Dies kann im Zusammenhang mit etwas schwächeren Systemen ebenfalls zu unangenehmen Rucklern führen. Wir hatten selbst mit einem sehr schnellen Intel Core i7-6800K, dessen sechs Kerne wir zudem auf 4,4 GHz übertakteten, Probleme, 60 Fps zu halten. Entlastet ihr den Prozessor aber ein wenig, etwa durch das Reduzieren von Geometrie- und Schattendetails, läuft *Forza Horizon 3* auf schnellen Systemen sowie mit aktivierter 60-Fps-Begrenzung gut. Kann euer System die 60 Bilder nicht stabil halten, solltet ihr die 30-Fps-Begrenzung nutzen. Besitzer eines 120- oder 144-Hz-Displays können zudem die Aktualisierungsrate auf dem Desktop auf beispielsweise 90 oder 72 Hz setzen, dann kann im Spiel außerdem eine 45- respektive 36-Fps-Begrenzung genutzt werden. Ein Patch kurz vor Redaktionsschluss hat bereits für eine Linderung dieser Probleme gesorgt.

GEMAULT WIRD TROTZDEM!

Es gibt tatsächlich noch eine Reihe von Kleinigkeiten, die zwar nicht wirklich entscheidend sind, aber dennoch nerven können. Stichpunktartig und kommentiert – das fiel uns auf Dauer beim Spielen noch so auf:

- Autowechsel: Nur vor Rennstart möglich, im freien Spiel nur im Festival oder gegen Bares (10.000 Cr.)
- Tiefflug-Drohne: Nur ein paar Meter höher bitte ...
- Lokalisierung: Score zerstören, ins Festival einsteigen und Löffelliste? Ah ja, so so ...
- Verhältnis Fahrzeit zu Spielzeit: Fahren statt Zwischensequenzen!
- Nix mehr Alternativ-Porsche: Keine Fahrzeuge der Marke RUF



Autos können (außer vor den Rennen) nur auf den Festivals oder gegen Bares (10.000 Cr.) gewechselt werden, die ihr jedoch per Schnellreisefunktion ansteuern könnt.

Resümee

Das Gesamtpaket von *Horizon 3* ist beeindruckend – auf der Strecke, neben der Strecke, on- und offline. Die Fahrphysik ist ein perfekt aufs Gameplay hin zugeschnittener Mix aus Action und Realismus, der im Vergleich zur *Motorsport*-Reihe sinnvoll angepasst wurde. Der Umfang der Fahrzeugauswahl, der Spielwelt und der vielen Spielmodi und Aufgaben sucht seinesgleichen, die Technik liegt auf höchstem Niveau und auch eine stets präsente Liebe zum Detail und zum Automobil machen dieses Spiel zum Must-have für jeden, der es virtuell gern hinterm Steuer krachen lässt. *Horizon* macht vieles, das bei Simulationsfans verpönt ist: Der Arcade-Einschlag bei der Fahrphysik, die leichte Gummiband-KI und vermutlich auch die knallige Präsentation. Aber selbst all das liefert *Horizon 3* dermaßen gut, dass man sich nur schwer dem Charme dieses gelungen Racing-Spektakels entziehen kann. ❑

MEINE MEINUNG

Thomas Eder



„Spektakulär, unglaublich groß und wunderschön!"

Die Story und deren Inszenierung sind für meinen Geschmack etwas zu cool (mit anderen Worten: affig), aber damit kann ich in Hinsicht auf das Gebotene bestens leben. Das freie Befahren und Erkunden des liebevoll gestalteten Abbilds des 5. Kontinents hat Stunden verschlungen, die Veranstaltungen und Aufgaben haben meinen seltenen Ehrgeiz beim Spielen wecken können und die Autos samt Designs und Anbauteilen haben mein kleines V8-förmiges Herz viele Male höher schlagen lassen. Es ist eine Weile her, dass mich ein Fun-Racer so in seinen Bann ziehen konnte – vor allem weil ich im Rennspielgenre normalerweise in realistischeren Titeln wie *Assetto Corsa* und *Project Cars* unterwegs bin. Normalerweise – aber vorher habe ich noch eine ganze Menge Aufgaben in Down Under zu erledigen.

PRO UND CONTRA

- + Fantastisches Fahrgefühl
- + Tolle Fahrzeugauswahl
- + Wunderschöne, abwechslungsreiche Spielwelt
- + Gewaltiger Umfang
- + Abwechslungsreiche Aufgaben
- + Klasse inszenierte Tageszeiten und Wetter
- + Tuning- und Upgradesystem
- + Editor für eigene Designs und Muster
- + Angenehm belebte Spielwelt dank Drivataren
- − Schwache Story und übertrieben coole Zwischensequenzen



NBA 2K17

Wenn Stephen Curry zum Dreier ansetzt, ist meistens schon alles zu spät – ein echter MVP eben.

Genre: Sportspiel
Entwickler: Visual Concepts
Publisher: 2K Games
Erscheinungsdatum: 16. September 2016
Preis: ca. € 40,-
USK: ab 0 Jahren

PC Games EDITORS' CHOICE SPORTSPIEL

PC Games AWARD Ausgabe 11/2016 87

Lust auf ein wenig supercoolen Korbball? Groovy!

Von: Sascha Lohmüller

Um direkt die wichtigste Frage zu beantworten: Braucht ihr den diesjährigen Basketball-Ableger aus dem Hause 2K, wenn ihr den Vorgänger bereits euer Eigen nennt? Klare Antwort: Nein, nicht wirklich. Warum *NBA 2K17* dennoch die neue Referenz am Sportspiel-Himmel ist, verraten wir euch natürlich trotzdem.

Heute auf dem Menü: Politur

Man könnte es ganz simpel formulieren: 2K hat das virtuelle Parkett einfach noch etwas poliert, sodass ein an vielen Stellen runderes Produkt dabei herausgekommen ist. Das fällt direkt beim ersten Spielstart auf, denn die verschachtelten, unübersichtlichen und extrem lahmarschigen Menüs des Vorgängers sind einer modernen, flotten, aber auch etwas nüchternen Benutzeroberfläche gewichen. War das Manövrieren zwischen den Modi in *NBA 2K16* noch eine richtige Qual, geht diesmal alles ohne Probleme vonstatten. Und: Immerhin müssen wir uns am PC nicht mit den ewig langen Ladezeiten herumschlagen, die die Konsolenversion nach wie vor heimsuchen – wenn auch 2K hier merklich nachgebessert hat.

Eine weitere gute Nachricht: Der im Vorjahr ausgesetzte All-Star-Modus feiert sein Comeback. Ihr dürft also wieder bunt zusammengewürfelte Truppen aus NBA-Legenden in witzige 5vs5-Online-Matches schicken. Ansonsten ist alles beim Alten geblieben: Mit Mein Team ist das beliebte Sammelkarten-System wieder dabei, im Liga-, Saison-, oder Playoff-Modus führt ihr ein Team eurer Wahl zu höheren Ehren, Mein Park lockt die Hinterhof-Basketballer auf die Online-Server und in Meine Karriere erlebt ihr zum mittlerweile dritten Mal eine richtig inszenierte Story für einen selbst erschaffenen Basketball-Profi. Auf große Regie-Namen wie Spike Lee muss in diesem Jahr allerdings verzichtet werden, aber immerhin trieft die Geschichte so wenigstens nicht vor schmalzigem Ghetto-Klischee. Eure Karriere beginnt stattdessen wieder am College und ihr versucht, euch für die NBA-Draft-Runde zu empfehlen. Dabei dürft ihr sogar als College-Rookie ein wenig Team-USA-Luft schnuppern – sehr atmosphärisch! Einen bekannten Namen konnte man dann aber doch noch verpflichten: Michael B. Jordan, bekannt aus *Creed: Rocky's Legacy* und nicht zu verwechseln mit seinem legendären Namensvetter aus der NBA, mimt euren Draft-Kollegen, mit dem ihr um einen Platz im Team konkurriert. Etwas ärgerlich an der ganzen Sache ist allerdings, dass ihr die mitunter minutenlangen Zwischensequenzen nicht überspringen könnt. Klar, beim ersten oder zweiten Mal will man das wahrscheinlich auch gar nicht, aber wenn einem Mi-



Beim Erstellen eures Spieler- oder GM-Charakters sind euch fast keine (Story-)Grenzen gesetzt.



Im Karrieremodus ist es umso wichtiger, dass ihr in der Defense euren Gegenspieler deckt – sonst hagelt es schlechte Bewertungen.



Auch aus Europa sind ein paar Teams vertreten – Fans des FC Bayern dürfen also aufatmen.


Duell der Giganten, Shaq gegen Wilt Chamberlain – dank der Classic Teams sind solche Paarungen keine Fantasie mehr.

chael B. Jordan und Kobe Bryant das vierte oder fünfte Mal das Konzept des Karrieremodus per Video erklären, verdreht man nur noch entnervt die Augen.

Die zweite, etwas dezenter inszenierte Karriere – in Form des GM-Modus – ist natürlich auch wieder mit von der Partie. Hier verkörpert ihr den Manager eines Basketball-Teams und müsst euch um alle Belange kümmern, die im GM-Leben so anfallen: Drafts, Training, Aufstellung, Vertragsgespräche, aber eben auch Ticketpreise, Merchandising oder Angestellten-Verwaltung. Bei all dem verkörpert ihr wie in der Spielerkarriere einen eigens erstellten Charakter und werdet regelmäßig in Dialog-Szenen verwickelt, wenn ihr etwa mit künftigen Spielern verhandelt oder dem Team-Eigner Rede und Antwort steht. Eine „richtige" Inszenierung mit Story und allem Pipapo braucht ihr hier allerdings nicht erwarten.

Heute auf dem Menü: Politur

Spielerisch fallen vor allem die wuchtigeren Kollisionen im wahrsten Sinne des Wortes ins Gewicht. Es ist nicht mehr so einfach wie im Vorgänger, durch eine dicht gestaffelte Defense zu brechen, ihr werdet öfter als früher geblockt oder verliert gar schon im Sprung beziehungsweise Dribbling den Ball – das sorgt vor allem im Karrieremodus dafür, dass ein gutes Auge für die Mitspieler noch einmal wichtiger ist. Außerdem setzen die KI-gesteuerten Mit- und Gegenspieler ihre Arme viel effektiver ein, sodass Steals aufgrund der besseren Abschirmung seltener, Tip-Pässe oder geblockte Würfe aber viel öfter vorkommen – was in der Praxis noch einmal für mehr Realismus sorgt. An der gab es aber ohnehin schon in den Vorjahren nur wenig zu mäkeln: Die Reihe versteht sich als akkurate, den eigenen Wünschen perfekt anpassbare Basketball-Simulation. Unrealistische Dunkings à la NBA Jam oder lächerliche Steal-Orgien wie in den unsäglichen letzten NBA-Live-Ablegern sucht ihr hier vergebens, viel mehr kommt es auf Taktik, Geschick und geordnetes Spiel an – wie es sich für eine Sim gehört.

Warum es auf dem PC trotzdem nicht für eine 90 reicht? Das hat vor allem technische Gründe. Zwar schaut die Grafik auf dem PC noch einmal etwas knackiger aus als auf den Konsolen, dafür haben sich aber einige kleinere Mankos eingeschlichen. Einige Beleuchtungseffekte etwa sind arg unrealistisch, wodurch manche Spieler ausschauen, als hätte die Gelbsucht sie gepackt. Außerdem fiel uns – vor allem im Vergleich zur PS4-Version – dann doch der eine oder andere Bug auf: kleinere Clipping-Fehler, ein paar abgehackte Animationen oder Ungereimtheiten wie falsch angezeigte Defense-Gegenspieler. Zu allem Überfluss ruckeln viele der Zwischensequenzen im Karrieremodus merklich. Und zu guter Letzt sei auch noch erwähnt, dass der spielinterne VC-Shop im Zusammenspiel mit dem langwierigen Training im Karrieremodus dann doch etwas sauer aufstößt. Denn schließlich lassen sich hier nicht nur optische Upgrades wie Schuhe kaufen, sondern eben auch Skill-Upgrades für euren Pro – das ist natürlich kein Muss, gehört aber nicht in ein Vollpreisspiel. ❑



Der Mein-Team-Modus ist dem großen Vorbild FIFA Ultimate Team nachempfunden und wagt daher auch kaum Experimente: Ihr verdient euch Karten-Booster-Packs und stellt euer Dream Team zusammen.



MEINE MEINUNG

Sascha Lohmüller



„Wer *NBA 2K17* nicht mag, hat den Basketball nie geliebt."

Jedes Jahr frage ich mich, was 2K im nächsten Jahr eigentlich noch besser machen will, und jedes Mal finden die Herrschaften noch Kleinigkeiten. Die neuen, aufgeräumten Menüs etwa will ich nicht mehr missen und auch die verbesserten Spieler-Kollisionen sorgen für einen Tick mehr Realismus. Am besten gefällt mir aber der neue Karrieremodus, der die guten Ideen des Vorjahres ausbaut, dabei aber die übertriebenen Spike-Lee-Ghetto-Klischees weglässt, die im Nachhinein doch aufgesetzt wirkten. Schade ist zudem, dass sich ungeduldige Naturen durch das langwierige Training im Karrieremodus dazu genötigt fühlen könnten, Geld im VC-Shop auszugeben – der sollte für optische Spielereien dienen, und für sonst nichts. Ärgerlich sind zudem die traditionell auftretenden kleinen Technik-Macken der PC-Umsetzung.

PRO UND CONTRA

- ➕ An der Perfektion kratzendes Gameplay
- ➕ Toll umgesetzte Karriere-Story
- ➕ Viele Modi (GM, Liga, Mein Team …)
- ➕ Neue Kollisions-Engine (= mehr Realismus)
- ➕ Lizenzen (NBA, Europa, Classic Teams, zwei Nationalmannschaften)
- ➕ Verbesserte Menüführung
- ➕ Audiovisuell ein Hochgenuss, …
- ➖ … wären da nicht die PC-eigenen Mankos im Grafik-Bereich
- ➖ Nur wenige Tutorial-Funktionen
- ➖ Training in der Karriere mühselig, …
- ➖ … was dazu führt, dass dem Echtgeldshop mehr Bedeutung zukommt als in den Vorjahren – für einen (Fast-)Vollpreis-Titel ein wenig unschön

WERTUNG **87**

FIFA 17 überzeugt mit toller Präsentation und allerhand Lizenzen. Das Gameplay hat aber Schwächen.

Genre: Sportspiel **Entwickler:** EA Canada **Publisher:** Electronic Arts **Erscheinungsdatum:** 29. September 2016 **Preis:** ca. € 60,- **USK:** ab 0 Jahren

FIFA 17

Europa League statt Königsklasse – Electronic Arts' Gelddruckmaschine leistet sich einige ungewohnte Schwächen in der Offensivabteilung.

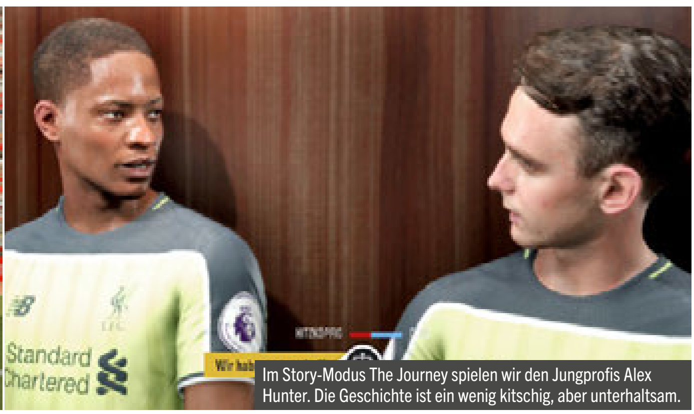
Von: Christian Dörre

Während der große Konkurrent *Pro Evolution Soccer* sich dieses Jahr mal wieder auf Verbesserungen am Gameplay konzentrierte, befeuerte EA die Werbemaschinerie hauptsächlich mit den Stichpunkten Story-Modus und Frostbite-Engine. Vor allem die neue Grafik-Engine, die auch bei der *Battlefield*-Serie zum Einsatz kommt und dort für eine Prachtoptik sorgt, ließ Fans vorab das Wasser im Mund zusammenlaufen. Nach weit über 30 Stunden mit *FIFA 17* lässt sich jedoch sagen, dass sich die Entwickler von EA Canada doch besser auf das Wesentliche konzentriert hätten, denn was zählt, ist schließlich aufm Platz, und hier lässt der Titel Federn.

Mehr Details, mehr Kitsch

Doch widmen wir uns zunächst den beiden großen Neuerungen. Die Frostbite-Engine steht *FIFA 17* wirklich gut und sorgt für mehr Details und einfach mehr Feinheiten an den Spielermodellen. Ein technisches Wunderwerk sollte man dennoch nicht erwarten. Während Stars wie Ronaldo oder Griezmann richtig toll aussehen, sind Normalo-Kicker wie Stindl oder Dahoud immer noch recht grob-


Das Stellungsspiel der Defensive wurde verbessert. Die KI stellt nun intelligenter Räume zu.



Im Story-Modus The Journey spielen wir den Jungprofis Alex Hunter. Die Geschichte ist ein wenig kitschig, aber unterhaltsam.


Das Spiel über die Flügel ist im Vergleich zum Vorgänger schlechter geworden. Flanken sind meist zu lasch oder zu unpräzise.


Eckball- und Strafstoß-Steuerung wurden überarbeitet und sorgen mit kleinen Kniffen für mehr Varianz bei den Standards.

schlächtig modelliert. Auch der Story-Modus namens The Journey ist mehr netter Bonus als heiliger Gral des Sportspiel-Genres. Hier übernehmen wir die Rolle des 17-jährigen Alex Hunter, der zusammen mit seinem Kumpel Gaz von einem Premier-League-Club unter Vertrag genommen wird. In der Geschichte durchlaufen wir alle Höhen und Tiefen eines Jungprofis, die Zwischensequenzen sind super vertont und von den engagierten Schauspielern auch gut gespielt. Die Story trägt aber teilweise zu dick auf, sodass es manchmal ein wenig kitschig wird. Unterhaltsam ist die Story von Hunter aber allemal. Nervig ist allerdings, dass oftmals das Tempo arg herausgenommen wird und man Training an Training und Spiel an Spiel reiht, bis endlich wieder eine Cutscene kommt, welche die Geschichte weitererzählt. Schön ist allerdings, dass wir ganz nach Vorliebe vor jedem Spiel auswählen dürfen, ob wir mit Hunter alleine oder mit der gesamten Mannschaft spielen. Die angekündigten Neuerungen im Karrieremodus sind allerdings eine Farce. Man darf jetzt zwar einen Avatar für seinen Trainer auswählen und muss spezielle Vorgaben des Vorstandes erfüllen, ansonsten hat sich aber gar nichts geändert.

„Warum lauft ihr nicht mit?!"

Auf dem Platz selbst macht *FIFA 17* zwei Schritte nach vorn und drei zurück. Positiv sind auf jeden Fall die angepassten Standardsituationen. Bei Eckbällen darf man nun präziser die Richtung sowie die Stärke des getretenen Balles bestimmen. Zusammen mit den immer noch anwählbaren Optionen aus dem Vorgänger ergibt sich so ein nie dagewesener Variantenreichtum. Auch bei den Strafstößen kann man nun Anlauf, Richtung und Schussstärke besser bestimmen. Zunächst ist die Steuerung etwas ungewohnt, da ihr mit dem linken Stick anlauft und die Richtung des Balles steuert, aber bald schon will man diese Möglichkeit nicht mehr missen. Zudem darf man während des Spiels nun den Ball per gedrückter L2-Taste abschirmen. Eine gute Neuerung. Ansonsten wurden aber einige Gameplay-Elemente geradezu verschlimmbessert. Das Spiel über die Flügel ist beispielsweise noch unpräziser und schwächer als im Vorgänger, wodurch man bald schon von Flanken absieht und sich *FIFA 17* eines wichtigen Spielelementes beraubt. Auch die Torraumszenen ähneln sich oftmals stark. Hier hat *PES* klar die Nase vorn. Zudem hat die KI immer wieder nervige Aussetzer. Zwar wurde die Raumaufteilung verbessert, sodass sich die Spieler cleverer positionieren, aber es herrscht einfach zu wenig Bewegung. Gerade im Angriffsspiel versuchen sich die Kollegen oftmals gar nicht freizulaufen, nutzen keine Schnittstellen, bleiben gar stehen oder verstecken sich quasi hinter dem Gegenspieler. Viel zu oft starteten wir einen Konter, der dann im Sande verlief, weil keiner unserer Kollegen mitlief. Während bei *PES* immer Bewegung und Positionskampf zu sehen ist, erinnert *FIFA 17* in manchen Momenten beinahe an Tipp-Kick. Das gilt aber auch für die KI-Mannschaften, wo die ballführenden Spieler hin und her dribbeln, weil sie keine Anspielstation haben. Hier muss dringend nachgepatcht werden. ❑

MEINE MEINUNG

Christian Dörre



„Toll präsentierte Fußballsimulation mit holpriger KI."

FIFA 17 ist sicherlich immer noch ein gutes Spiel, aber trotzdem eine kleine Enttäuschung für mich. Statt sich wie die Konkurrenz kontinuierlich auf dem Platz zu verbessern, preist man lieber die neue Engine und den Story-Modus an. Die können einige grobe Gameplay-Fehler aber eben nicht ausbügeln, denn was nützen neue Features, wenn die Spielbarkeit sich verschlechtert? Letztes Jahr war man spielerisch auf einem sehr guten Weg. Statt diesen weiterzugehen, wurden Zweikämpfe, Flügelspiel und KI aber klar verschlechtert. Das ist mir unbegreiflich. Das Flügelspiel war seit jeher eine Schwäche der Serie. Statt daran richtig zu arbeiten, wurde es regelrecht verschlimmbessert. Und auch die sehr guten Laufwege aus dem Vorjahr hat man irgendwie kaputtgemacht. Trotz der ganzen Lizenzen, der neuen Engine, dem Story-Modus und der guten Präsentation hechelt *FIFA* in diesem Jahr *PES* hinterher. Schade, ich hätte mir eigentlich einen ausgeglichenen Zweikampf an der Spitze gewünscht.

PRO UND CONTRA

- ➕ Detailreiche Optik dank Frostbite Engine
- ➕ Tolle Präsentation, Unmenge an Lizenzen
- ➕ Gutes Stellungsspiel der Defensive
- ➕ Gelungene Neuerungen bei Eck- und Strafstößen
- ➕ Gedrosseltes Tempo beim Spielablauf
- ➕ Toll inszenierter, unterhaltsamer Story-Modus, …
- ➖ … der teilweise aber etwas zu kitschig ist
- ➖ Aufgesetzte Neuerungen im Karrieremodus
- ➖ Schwaches Flügelspiel
- ➖ Teils katastrophale Torwartfehler
- ➖ Grobe KI-Aussetzer in der Offensivbewegung

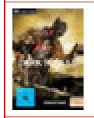


DER EINKAUFSFÜHRER

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Rollenspiele

Ihr schlüpft gerne in Zwergenstiefel, tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre! In dieser Liste findet ihr die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.

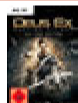


Dark Souls 3

Getestet in Ausgabe: 05/16

Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohen Wiederspielwertes und innovativer Mehrspieler-Features eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspiel-Fans. Ein Gamepad ist aber Pflicht!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	89



Deus Ex: Mankind Divided

Getestet in Ausgabe: 09/16

In einer faszinierenden Cyberpunk-Welt mit grandiosen Levels erwarten euch mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp, egal ob Schleicher, Pazifist, Hacker oder Kämpfer. Die maue Story wird wohl erst im Nachfolger aufgelöst.

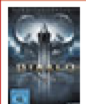
Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	85



Deus Ex: Human Revolution – Getestet in Ausgabe: 09/11

Spannender Vorgänger, technisch bereits zum Release angestaubt

Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

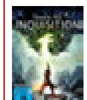


Diablo 3: Reaper of Souls

Getestet in Ausgabe: 05/14

Das Add-on macht *Diablo 3* zu dem Spiel, das es von Anfang an hätte sein sollen. Der Abenteuermodus hält die Beutehatz auf Dauer frisch und das überarbeitete Itemsystem Loot 2.0 sorgt für langfristige Unterhaltung. Ein Offline-Modus fehlt aber weiterhin.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	86



Dragon Age: Inquisition

Getestet in Ausgabe: 12/14

Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Zu finden gibt es toll erzählte Quests mit Entscheidungsmöglichkeiten.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Dragon Age: Origins – Getestet in Ausgabe: 12/09

Technisch veraltetes Seriendebüt mit unerreichter Spieltiefe

Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

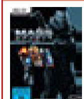


Fallout 4

Getestet in Ausgabe: 12/15

Eine grandios designte Endzeit-Welt, in der ihr völlig frei agiert und überall auf interessante Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern aber mit starkem Action-Anteil, der zu Lasten der Rollenspiel-Elemente geht. Magere Story, tolle (Crafting-)Sandbox.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	88



Mass Effect Trilogy

Getestet in Ausgabe: 04/12 (Mass Effect 3)

Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet massig Action, brillante Charaktere sowie eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der *Trilogy*-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

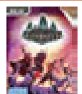


Path of Exile

Getestet in Ausgabe: 12/13

Ein herrlicher *Diablo*-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere völlig ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, sämtliche Spielinhalte sind zu 100% Free2Play.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Grinding Gear Games
Wertung:	85

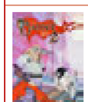


Pillars of Eternity

Getestet in Ausgabe: 05/15

Isometrische Taktikkämpfe, toll geschriebene Dialoge und vielschichtige Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses tiefgehende Revival der *Baldur's Gate*-Spielmechanik aus. Obacht: Hier gibt es viel zu lesen, Sprachausgabe ist selten.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Paradox Interactive
Wertung:	91



The Banner Saga 2

Getestet in Ausgabe: 05/16

In einer vom Untergang bedrohten Fantasy-Welt der Wikinger trefft ihr knifflige moralische Entscheidungen und schlagt verzwickte Taktikschlachten im Rundenmodus. Der Star ist aber die mitreißende Story, die erst im dritten Teil zu Ende erzählt wird.

Untergenre:	Taktik-Rollenspiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Versus Evil
Wertung:	88

The Banner Saga – Getestet in Ausgabe: 02/14

Berührender Auftakt der Story-Saga. Spielstände lassen sich importieren!

Publisher:	Versus Evil
Wertung:	87

The Elder Scrolls 5: Skyrim

Getestet in Ausgabe: 12/11

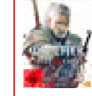
Das nordische Helden-Epos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig; nur die Steuerung hat kleine Macken. Eine Flut an kostenlosen Fan-Mods schafft Abhilfe.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bethesda Softworks
Wertung:	91

Enderal – Getestet in Ausgabe: 08/16

Die deutsche Total-Conversion-Mod ist besser als manches Vollpreisspiel!

Publisher:	Sure AI
Wertung:	-



The Witcher 3: Wild Hunt

Getestet in Ausgabe: 06/15

Das Finale der Hexer-Saga um Monsterjäger Geralt führt euch in eine riesige, frei begehbare Welt. Mehr als 100 Stunden feinste RPG-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, knallharten Entscheidungen und brillanter Grafik!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	92

The Witcher 3: Hearts of Stone – Getestet in Ausgabe: 11/15

Das Add-on gewichtet Spannung und Humor etwa gleich stark.

Publisher:	CD Projekt Red
Wertung:	88

The Witcher 3: Blood and Wine – Getestet in Ausgabe: 07/16

Noch mal 30 Stunden feinste Unterhaltung; ein toller Abgesang auf Geralt

Publisher:	CD Projekt Red
Wertung:	91

DEUS EX: MANKIND DIVIDED – SYSTEM RIFT

DLC

Wie schon beim ersten DLC *Desperate Measures* vermiest eine unverständliche Entscheidung den Spaß an der Zusatzmission: *System Rift* muss separat aus dem Hauptmenü gestartet werden und Spieler der Hauptkampagne dürfen weder Ausrüstung noch Erfahrungspunkte übernehmen. Selten dämlich, denn so geht ein Gutteil der Motivation des Action-Rollenspiels flöten. Dumm, dumm, dumm. Wer sich damit arrangiert, freut sich über einen neuen (sehr kleinen) Stadtteil von Prag, den ihr in *System Rift* erkunden dürft. Hauptattraktion ist dort die Pallisade-Bank, in die ihr im Auftrag von Frank Pritchard einbrecht. Pritchard, bekannt aus dem Vorgänger *Human Revolution*, stellt so ziemlich den einzigen Grund für einen möglichen Kauf des DLCs dar. Die Unterhaltungen mit ihm sind humorvoll und verleihen Protagonist Adam Jensen mehr Tiefe als er im Großteil des Hauptspiels durchblitzen lässt. Die eigentliche Mission in der Bank bietet viele Routen durch den Level und fordert Schleicher und Hacker mit dem üblichen Mix aus Kameras, Robotern und menschlichen Wachen. Gerade im Vergleich zu dem Bankraub in *Mankind Divided* gibt es hier aber keine Besonderheiten oder Neuerungen, die den DLC-Kauf rechtfertigen. Zudem ist nach maximal zwei Stunden auch schon wieder Schluss. Angesichts des hohen Preises von € 11,99 ist das enttäuschend.



SO TESTEN WIR



PC-Games-Award
Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.



Editors'-Choice-Award
Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

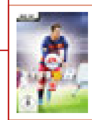
- > **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten 90er gewürdigt.
- > **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen
- > **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen
- > **60, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.
- > **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.
- < **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die zwölf PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen euch, welche Spiele ihr als Sportfreak gespielt haben müsst, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



FIFA 16
Getestet in Ausgabe: 11/15
Zahlreiche kleine Verbesserungen am Gameplay lassen *FIFA 16* noch einmal seinen Vorgänger überflügeln. Das Spieltempo ist realistischer und die Defensive agiert nun weitaus cleverer. Zudem sind Stadionatmosphäre und Lizenzpaket überragend.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	86

NEUZUGANG

NBA 2K17
Getestet in Ausgabe: 11/16
Dank der einnehmenden Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlt ihr euch während der Partien so, als wärt ihr selbst in der Halle. Im Karrieremodus erobert ihr mit eurem Spieler die NBA oder hängt beim Sammelkartenspiel „Mein Team" an der Nadel.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	85

NEUZUGANG

PES 2017: Pro Evolution Soccer
Getestet in Ausgabe: 10/16
Eine grandiose, ungemein realistische Simulation. Das Spielgefühl ist unvergleichlich, das hohe Niveau der Vorjahres-Version wird gehalten. *Ärgerlich:* Die PC-Version hinkt den Konsolenfassungen optisch auch dieses Mal hinterher.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Konami
Wertung:	87



Rocket League
Getestet in Ausgabe: 09/15
Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mittels Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an kurzweiligen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und motivierender Lernkurve nie langweilig werden.

Untergenre:	Sportspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Psyonix
Wertung:	90

ABGELEHNT

FIFA 17

Der Engine-Wechsel und die neue Story-Kampagne fordern ihren Tribut: *FIFA 17* leistet sich ungewohnte Schwächen bei der KI, besonders in der Vorwärtsbewegung und beim Torwart-Verhalten. Im Vergleich zum sehr authentischen, wenn auch grafisch schwächeren *PES 2017* ist das Ballspiel dieses Jahr einfach nicht so überzeugend wie im letzten Jahr. Daher bleibt *FIFA 16* unsere Empfehlung im Sport-Genre, trotz aktueller Lizenzen in der 17er-Ausgabe.

NEUZUGANG

NBA 2K17

Die *NBA 2K*-Serie bewegt sich von Jahr zu Jahr auf demselben extrem hohen Niveau. Der neueste Serienteil hat zwar am PC mit kleinen Grafikfehlern zu kämpfen, dennoch ist er die klare Empfehlung der Redaktion, wenn es um virtuellen Basketball geht. Für Ärger sorgt allenfalls der aufdringliche Ingame-Shop, bei dem ihr gegen echtes Geld Trainingsvorteile für euren Athlethen kauft – und so die ansonsten mühsamen, zeitaufwendigen Übungseinheiten umgeht.

NEUZUGANG

PES 2017: PRO EVOLUTION SOCCER

Für eine Entscheidung im Einkaufsführer erreichte uns die Testversion von *PES 2017* letzte Ausgabe zu spät. Obwohl die PC-Grafik im Vergleich zur Konsolen-Technik ein weiteres Mal enttäuscht, haben uns das authentische Ballverhalten, die nachvollziehbare Kicker-KI und das allgemeine Spielgefühl erneut schwer begeistert. Im Vergleich zu *FIFA 17* erwartet euch einmal mehr die weitaus komplexere Fußballsimulation. Die fehlenden Original-Lizenzen schmerzen aber.

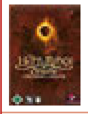
NEUZUGANG

FORZA HORIZON 3

Die Xbox-Serie feiert einen hervorragenden Einstand am PC; kleine Performance-Tücken wurden per Patch schnell aus der Welt geschafft. *Forza Horizon 3* sieht fantastisch aus und spielt sich großartig, das Fahrgefühl ist griffig und bietet motivierenden Arcade-Spaß wie zu den besten Zeiten von *Need for Speed*. Mit überragendem Umfang und einer belebten Spielwelt samt fordernder KI-Drivatar-Fahrer verdient sich *Forza Horizon 3* einen Platz in unserer Rennspiel-Liste.

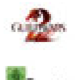
Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



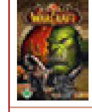
Der Herr der Ringe Online
Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Welt in seiner schönsten Form erleben und das sogar umsonst! Das Free2Play-Spiel glänzt durch riesigen Spielumfang, nicht zuletzt durch tolle Erweiterungen wie *Die Minen von Moria* und *Reiter von Rohan*. Mehr Mittelerde geht nicht!

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



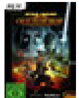
Guild Wars 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: *Guild Wars 2* beeindruckt mit starker Technik, innovativen Quest- und Kampf-Mechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende, charakterbezogene Geschichte gibt es obendrauf.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ncsoft
Wertung:	88



World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Liebt es oder hasst es, aber *WoW* ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor dem Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94



Star Wars: The Old Republic
Getestet in Ausgabe: 01/12
Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte *Star Wars*-Fans und Genre-Neueinsteiger. Mitreißende Zwischensequenzen und eine professionelle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

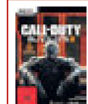
Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir euch die Shooter und Actionspiele vor, die ihr unbedingt im Team spielen solltet. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



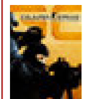
Battlefield 4
Getestet in Ausgabe: 12/13
Hervorragend ausbalancierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	92



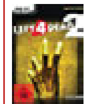
Call of Duty: Black Ops 3
Getestet in Ausgabe: 12/15
Treyarchs jüngster *Call of Duty*-Teil baut auf den Stärken von *Advanced Warfare* auf und sorgt mit einer großen Auswahl an Modi, schnellen Gefechten dank Jetpack und einem umfangreichen Belohnungssystem für wochenlangen Spielspaß.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	88



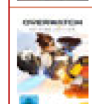
Counter-Strike: Global Offensive
Getestet in Ausgabe: 10/12
Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Vorgehen im Team und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch ein Spielspaßgarant. Vor allem für Wettkampf-Spieler gibt es keine Alternative.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Valve
Wertung:	85



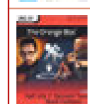
Left 4 Dead 2
Getestet in Ausgabe: 01/10
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellt ihr euch schier endlosen Untoten-Horden – und das auf Wunsch auch kooperativ. Oder ihr trachtet als mächtiger Boss-Zombie den Nicht-Infizierten nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



Overwatch
Getestet in Ausgabe: 07/16
Wer auf der Suche nach einem sehr guten und zudem einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch den Genreprofis dank der 21 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solo-Kampagne fehlt.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	88



Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Free2Play-Shooter bietet auf Dauer motivierende Online-Gefechte zum Nulltarif. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung, dazu kommen zahllose Mods.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84

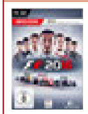
Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie findet ihr die derzeit besten Action-Rennspiele und Rennsimulationen.



Dirt Rally
Getestet in Ausgabe: 01/16
Codemasters Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profi-Raser ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der detailliert gestalteten Kurse auswendig lernen.

Untergenre:	Rennsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	90



F1 2016
Getestet in Ausgabe: 09/16
Trotz arcadelastiger Fahrphysik: Formel-1-Fans kommen an *F1 2016* nicht vorbei. Aufgrund der aktuellen Saisondaten und der Rückkehr des Karrieremodus deutlich besser als die Vorgänger. Der Klassik-Modus aus *F1 2013* fehlt aber immer noch.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	82

NEUZUGANG



Forza Horizon 3
Getestet in Ausgabe: 11/16
Der aktuell beste Fun-Racer mit einem sehr spaßigen Arcade-Fahrmodell entführt euch ins giganische Australien, wo ihr bei abwechslungsreichen Wettbewerben antretet, aus einem riesigen Fahrzeugfundus eure Traumkarre wählt und nach Belieben tunt.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Microsoft Studios
Wertung:	90



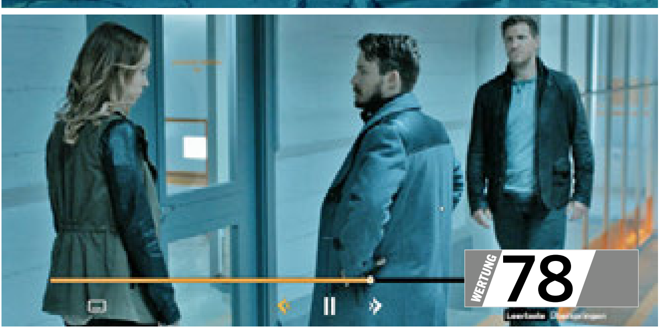
Project Cars
Getestet in Ausgabe: 06/15
Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und realistischem Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus deckt viele Rennklassen ab, wirkt aber trocken.

Untergenre:	Rennsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	89

QUANTUM BREAK (STEAM-VERSION)

Über den Umweg THQ Nordic erschien das Zeitreise-Action-spiel ein knappes halbes Jahr später nun auch für Steam. *Quantum Break* nutzt nunmehr auch Direct X 11 und ist somit erstmals auch unter Windows 7/8 spielbar. Vorher war der Titel exklusiv über den Microsoft-Store von Windows 10 erhältlich – zum Preis von 70 Euro. Die Steam-Version und eine Retail-Fassung mit dem Zusatz *Timeless Collector's Edition* kosten dagegen nur rund 40 Euro. Auch die Ladenversion setzt übrigens auf Steam als Kopierschutz. Gut: *Quantum Break* läuft mittlerweile selbst auf der maximalen Detailstufe mit flüssigen 60 Fps – bei ausgeschaltetem VSync sind sogar deutlich höhere Frameraten möglich, um etwa 144-Hertz-Monitore optimal zu nutzen. Die gute Performance erkauft sich Entwickler Remedy aber weiterhin mit grafischen Schwächen im Detail. So sind viele Texturen grob aufgelöst und in der Entfernung ploppen Objekte immer noch unschön auf. Besonders auffallend ist das bei Bäumen und Sträuchern. Gerade im Vergleich zu den sehenswerten Partikeleffekten wirkt die Optik von *Quantum Break* dadurch unsauber. Auch die Deaktivierung des umstrittenen 720p-Upscaling hilft nicht, zieht aber dennoch massiv Leistung. Die Videos der enthaltenen Live-Action-Serie werden übrigens weiterhin gestreamt; ein Download ist nicht möglich. Für die Performance-Verbesserungen werten wir im Vergleich zum Originaltest (58 Punkte in Ausgabe 05/16) dennoch auf.





Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.



Assassin's Creed 4: Black Flag
Getestet in Ausgabe: 12/13
In der Rolle eines Piratenkapitäns entert ihr Handelsschiffe, sucht nach Schätzen in der verlockend großen, frei begehbaren Karibik-Spielwelt und erfreut euch an der wunderschönen Kulisse. Kleiner Minuspunkt: Die Aufträge an Land sind eher fade.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87

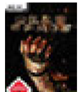


Batman: Arkham City
Getestet in Ausgabe: 01/12
Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichabschnitten und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: erst den Vorgänger *Arkham Asylum* spielen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Warner Bros. Interactive
Wertung:	92

+ Batman: Arkham Asylum — Getestet in Ausgabe: 11/09
Bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers das beste Superheldenspiel!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90



Dead Space
Getestet auf: PCGames.de
Als Schiffstechniker Isaac räumt ihr im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft *Dead Space* eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Abenteuer ist trotz abtrennbarer Körperteile auch in Deutschland ungeschnitten.

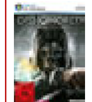
Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

+ Dead Space 2 — Getestet in Ausgabe: 03/11
Blutige und actionreiche Horror-Fortsetzung. Prima Neuerung: Isaac spricht!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90

+ Dead Space 3 — Getestet in Ausgabe: 03/13
Teil 3 bietet packende Action und einen Koop-Modus für zwei Spieler.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

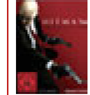


Dishonored: Die Maske des Zorns
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Dazu gibt es grandiose Bewegungsfreiheit, spannende Schleicheinlagen und packende Schwertkämpfe.

Untergenre:	First-Person-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	91

Grand Theft Auto 5
Getestet in Ausgabe: 05/15
Besser geht es kaum: Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	95

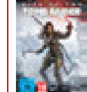


Hitman: Absolution
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen euch in den weiträumigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Dank Spitzenatmosphäre und innovativem Contract-Modus der beste Teil der Reihe!

Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	88

Max Payne 3
Getestet in Ausgabe: 07/12
Auch im südamerikanischen Exil macht der Ex-Cop bösen Buben per Bullet-Time die Hölle heiß. Dank knackiger Schießereien und Zwischensequenzen in gewohnter Rockstar-Qualität fühlt ihr euch wie in einem Tarantino-Film.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	89



Rise of the Tomb Raider
Getestet in Ausgabe: 03/16
Lara Crofts neuestes Abenteuer sieht nicht nur atemberaubend schön aus, sondern bietet auch eine toll in Szene gesetzte Spielwelt und reichlich spielerische Abwechslung. Nur die Story bleibt oberflächlich und einige der Nebencharaktere sind arg blass.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher findet ihr hier.



Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – ein wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88



Inside
Getestet in Ausgabe: 08/16
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen. Spielerisch punktet *Inside* mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Untergenre:	Jump & Run/Puzzlespiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Playdead
Wertung:	91



Minecraft
Getestet in Ausgabe: 01/12
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Untergenre:	Sandbox-Aufbauspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Mojang
Wertung:	--



Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem ihr mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhaltet, durch euren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Popcap Games
Wertung:	90



Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießt" euch selbst Ein- und Ausgänge. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern.

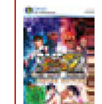
Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95

+ Portal — Getestet in Ausgabe: 11/07
Der ultrakurze Teil 1 ist auch heute noch ein spritziges Rätselvergnügen.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

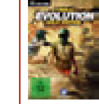
Rayman Legends
Getestet in Ausgabe: 10/13
Brillantes 2D-Hüpfspiel alter Schule in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln vor großartigen Ideen und spielen sich wunderbar spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger *Origins* inklusive!

Untergenre:	Jump & Run
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91



Super Street Fighter 4 Arcade Edition
Getestet in Ausgabe: 08/11
Die *Arcade Edition* erweitert das Ursprungsspiel um Mehrspielermodi und 14 neue Kämpfer. Das hervorragende Kampfsystem und die enorme Langzeitmotivation machen den Titel zum derzeit besten PC-Prügelspiel.

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Capcom
Wertung:	92



Trials Evolution: Gold Edition
Getestet in Ausgabe: 05/13
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievoll gestalteten Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Untergenre:	Geschicklichkeit
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87

World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bildet ihr mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müsst dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90

Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen findet ihr nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.

Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspielelemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93

+ Bioshock Infinite — Getestet in Ausgabe: 04/13
Fantastisches Erlebnis, an der nur die Standard-Shooter-Elemente stören.

Publisher:	2K Games
Wertung:	91

Borderlands 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	86

Call of Duty: Modern Warfare
Getestet in Ausgabe: 01/08
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über die schwache KI und die fehlende spielerische Freiheit hinweg. Tipp: Wer nicht genug bekommen kann, spielt die packenden Nachfolger!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	92

Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf euren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94

Doom
Getestet in Ausgabe: 04/13
Die alte Schule ist wieder da! Id Software vermischt bekannte Gameplay-Elemente aus den ersten beiden Teilen mit einer modernen Shooter-Mechanik. Das Ergebnis: Die einen lieben es, die anderen finden es etwas altbacken.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	83

Far Cry 3
Getestet in Ausgabe: 12/12
Lust auf Urlaub in den Tropen? Der Open-World-Shooter bügelt Design-Fehler des Vorgängers aus und punktet mit einer mitreißenden Geschichte, abwechslungsreichen Missionen, abgefahrenen Charakteren sowie befriedigendem Umfang.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	86

Peter empfiehlt



Clustertruck
Gestest auf PCGames.de

Manchmal sind die simpelsten Spielkonzepte die besten. In *Clustertruck* müsst ihr in der Ego-Perspektive von einem fahrenden Lkw zum nächsten hüpfen, bis ihr das Ziel erreicht. Wer unterwegs den Boden oder eins der vielen Hindernisse berührt, ist sofort tot. 90 Levels stehen zur Verfügung, einmal absolviert sind die in rund vier Stunden. Danach locken Highscore-Listen und im Editor erstellte User-Strecken. Ähnlich wie bei *Hotline Miami* genügt ein Tastendruck, um die oft nur wenige Sekunden langen Levels neu zu starten, so kommt trotz teils extrem kniffliger Passagen selten Frust auf. Der treibende, hervorragende Soundtrack hat mich stets zum Weiterspielen motiviert, dazu gibt es freischaltbare Belohnungen wie Jetpack oder Zeitlupenmodus. Wem *Mirror's Edge* zu langsam ist, der sollte unbedingt einen Blick riskieren!

Untergenre:	Geschicklichkeit
USK:	nicht geprüft
Hersteller:	Tiny Build
Wertung:	81



Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.

Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedelt ihr gemütlich Inseln, stellt Waren her und achtet auf die Wünsche eurer Bürger. *Anno 1404* sieht grandios aus, ist einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Den Mehrspielerteil liefert das Add-on *Venedig* nach.

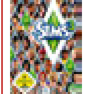
Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91

+ Anno 2070 — Getestet in Ausgabe: 12/11
Der exzellente Nachfolger spielt in einem futuristischen Szenario.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	89

Cities: Skylines
Getestet in Ausgabe: 04/15
Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden etliche Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich hervorragend steuern und unterstützt massig Mods.

Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Paradox Interactive
Wertung:	87

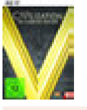


Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Rundenstrategie-Titel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.

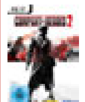


Civilization 5: Complete Edition
Getestet in Ausgabe: 10/10 (Hauptspiel)
Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit. Die *Complete Edition* enthält zwei großartige Add-ons, die das Spiel massiv aufwerten.

Untergenre:	Rundenstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	88

+ Civilization: Beyond Earth — Getestet in Ausgabe: 11/14
Zivilisationsaufbau auf einem Alien-Planeten. Pflicht: der DLC *Rising Tide*

Publisher:	2K Games
Wertung:	87



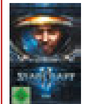
Company of Heroes 2
Getestet in Ausgabe: 07/13
Das Ostfront-Szenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt *Company of Heroes 2* mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	88



Dota 2
Nicht getestet
Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme überhaupt: *Dota 2* fesselt dank gigantischer Heldenauswahl und hohen taktischen Anspruchs weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: *League of Legends*.

Untergenre:	Moba
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Valve
Wertung:	--



Starcraft 2: Die komplette Trilogie
Getestet in Ausgabe: 09/10, 04/13, 12/15
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die *Starcraft 2*-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)



Total War: Warhammer
Getestet in Ausgabe: 06/16
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung und dem toll umgesetzten Fantasy-Szenario überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	87



XCOM 2
Getestet in Ausgabe: 03/16
Der Nachfolger des hochgelobten Taktikspiels spricht sowohl Fans der Serie als auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen eine Alien-Übermacht. In Verbindung mit dem komplexen Basis-Management eine süchtig machende Mischung!

Untergenre:	Rundentaktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93

Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie findet ihr Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures findet ihr daher in der Rubrik Action!

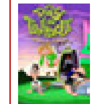


Deponia: The Complete Journey
Getestet in Ausgabe: 11/13 (Goodbye Deponia)
Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit dessen Angebeteter Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' bitterbösen Kommentaren. Die drei Teile bilden eine zusammenhängende Story.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	85

+ Deponia Doomsday — Getestet in Ausgabe: 04/16
Teil 4 bringt die Story zwar nicht groß voran, ist aber gewohnt witzig.

Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	85



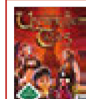
Day of the Tentacle Remastered
Getestet in Ausgabe: 04/16
Der irre witzige Kult-Klassiker um eine bekloppte Zeitreise-Geschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren gehört das kurze Adventure für jeden Genre-Fan zum Pflichtprogram.

Untergenre:	Adventure
USK:	nicht geprüft
Publisher:	Double Fine
Wertung:	85



Life is Strange
Getestet in Ausgabe: 12/15
Eine hochemotionale Reise durch die (Gefühls-)Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die spannende Zeitreise-Story mit ihren herzzerreißenden Entscheidungsmomenten macht die Defizite bei den Gesichtsanimationen vergessen.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86



The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Crimson Cow
Wertung:	85

+ The Book of Unwritten Tales 2 — Getestet in Ausgabe: 03/15
Gelungene Fortsetzung mit üppiger Laufzeit und vielen Gags

Publisher:	Nordic Games
Wertung:	85



Monkey Island 2 Special Edition
Getestet in Ausgabe: 08/10
Das tolle HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine abenteuerliche Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	86

+ The Secret of Monkey Island SE — Getestet in Ausgabe: 09/09
Grafisch starke Neuauflage des Serienauftakts mit Steuerungsschwächen

Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	83

The Inner World
Getestet in Ausgabe: 08/13
Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die schön gezeichneten 2D-Figuren sind hervorragend vertont und die gute Dialogregie sorgt für glaubwürdige Charaktere.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Headup Games
Wertung:	86



The Walking Dead: Season 1
Getestet in Ausgabe: 01/13
Brillant erzähltes Horror-Märchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und vielen bewegenden Szenen. Spielerisch wird zwar nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Telltale Games
Wertung:	85



TOD, GEWALT, SEX:

Die Sache mit der Moral in Spielen

Von: Stephan Petersen und Benedikt Plass-Fleßenkämper

Töten ist in vielen kommerziell erfolgreichen Titeln ein zentrales Spielelement. Warum ist das so? Und warum sind andere Themen wie Sexualität oder Missbrauch oft tabu?

Die niedliche Schildkröte zieht friedlich ihres Weges. Da taucht ein Typ mit roter Mütze und blauer Latzhose auf. Zunächst geht er ein paar Schritte, dann nimmt er plötzlich Anlauf. Der wird doch nicht etwa…? Doch! Der miese Kerl springt in die Luft – und landet mit voller Wucht auf der Schildkröte. Die macht noch eine Pirouette und bleibt danach bewegungslos liegen.

Gewalt ist in Computerspielen allgegenwärtig. Sie umgibt sie, sie durchdringt sie. Sie hält die Games-Welt zusammen. Ob nun im knuddeligen Jump'n'Run mit zuckersüßer Grafik oder im knallharten Ego-Shooter, in dem das Blut hektoliterweise spritzt – Gewalt ist in unterschiedlichen Formen und Abstufungen Bestandteil vieler Spiele. Das zeigt auch ein Blick auf die Verkaufscharts diverser Elektronikfachmärkte und Online-Versandhäuser, die meisten kommerziell erfolgreichsten Spiele beinhalten Gewalt. Klar, Sportspiele wie *FIFA 17* oder Simulationen à la *Der Landwirtschafts-Simulator* sind immer mal wieder dabei. Aber das Gros der Spiele setzt auf virtuelle Gewalt.

Eine Geschichte der Computerspiel-Gewalt

Alles begann 1962 mit für heutige Verhältnisse archaischer Grafik und einem simplen Spielprinzip. *Spacewar!* war nicht nur eines der ersten Videospiele überhaupt, sondern beinhaltete schon Gewalt – wenn auch in sehr abstrakter Form. Zwei Raumschiffe, die jeweils von einem menschlichen Spieler oder dem Computer gesteuert werden, umkreisen eine Sonne, deren Gravitationsfeld die Geschosse und die Raumschiffe anzieht. Wer einen Treffer beim Gegner landet, der gewinnt. Alternativ geht man siegreich aus der Weltraumschlacht hervor, wenn das feindliche Raumschiff in die Sonne stürzt.

1974 erschien mit *Maze War* bereits einer der ersten Ego-Shooter. Hier wandert der Spieler durch ein 3D-Labyrinth aus grünen Vektorlinien und macht Jagd auf Gegner oder wird selbst zum Opfer. Selbst zwei der prägendsten Spiele der frühen Videospielhistorie, *Space Invaders* (1978) und *Pac-Man* (1980), hatten Gewalt im Gepäck. 1985 erschien dann das Hüpfspiel mit dem oben erwähnten aggressiven italienischen Klempner: *Super Mario Bros.*

Gewalt in unterschiedlicher Ausprägung ist jedoch auch abseits actionhaltiger Genres anzutreffen und fest im Gameplays vieler Titel verankert. So war *Sid Meier's Civilization* (1991) nicht einfach nur gemütliche Rundenstrategie, sondern bot auch die Möglichkeit, andere Zivilisationen kriegerisch zu unterjochen oder gar ganz auszulöschen. Während Gewalt hier zumeist abstrakt oder verharmlost dargestellt wurde, ergaben sich mit der fortschreitenden Technik neue Möglichkeiten. Wegweisend war hier *Doom* (1993), das mit seinen 3D-Grafiken einen Meilenstein der Computerspielgeschichte markierte und das Zeitalter des Ego-Shooters einläutete.

Mit besserer Technik erschienen in der Folgezeit zunehmend mehr Spiele, die Gewalt nicht mehr nur diffus, sondern recht explizit darstellten. Gleichzeitig erreichte das

Fachgerecht filetiert: Ingenieur Isaac Clarke aus dem Horrorspiel *Dead Space* (2008) bei der Arbeit.

Medium immer mehr Spieler. Waren Computerspiele zuvor irgendwie Kinderkram oder nerdig, wurden sie Mitte und Ende der 1990er-Jahre endgültig zum Massenmedium. Das kopf- und rätsellastige Adventure-Genre, das zuvor vor allem dank Lucas Arts mit Hits wie *Maniac Mansion* oder *The Secret of Monkey Island* eine Blütezeit erlebt hatte, verschwand fast vollständig von der Bildfläche, während Action-Adventures wie *Tomb Raider* (1996) und Survival-Horrorspiele wie *Resident Evil* (1996) auf dem Vormarsch waren.

Auch der Third-Person-Shooter kam nun groß in Mode: *Max Payne* (2001) etwa löste eine Debatte darüber aus, ob Computerspiele nicht auch Kunst seien. Doch diese Diskussion wurde im Jahr 2002 durch den Amoklauf des 19-jährigen Robert Steinhäuser an einem Gymnasium in Erfurt in eine völlig andere Richtung gelenkt. Computerspiele – allen voran der Online-Shooter *Counter-Strike* – waren nun plötzlich „Killerspiele“. Wie so viele neue Medien zuvor, etwa das Kino, das Fernsehen oder auch die Comics, waren jetzt digitale Spiele in der Rolle des Unheilsbringers, der die Jugend auf den falschen Weg führte und gar eine Bedrohung für die Gesellschaft darstellte.

Im Laufe der Jahre wurde die häufig populistisch geführte Debatte zunehmend sachlicher, die Wahrnehmung von Computerspielen in der Öffentlichkeit änderte sich. Auch weil immer mehr erwachsene Spieler, die sich seit ihrer Kindheit mit dem Medium beschäftigen, an dieser Diskussion beteiligten. Gleichzeitig nahm der Gewaltgrad – bedingt durch immer leistungsfähigere 3D-Engines – zu. Entwickler gaben den Spielern etwa in *Dead Space* (2008) oder der *Gears of War*-Reihe (seit 2006) die passenden Werkzeuge an die Hand, um Gegner fachgerecht zu zerlegen.

Mittlerweile ist die schonungslose Darstellung von Gewalt in vielen actionhaltigen AAA-Titeln Usus. In *Rise of the Tomb Raider* (2015) beispielsweise dürfen wir zahlreiche brutale Sterbeszenen von Lara Croft bewundern, im Schleich-Hit *Dishonored: Die Maske des Zorns* (2012) könnt ihr eure Gegner auf grausame Weise von Rattenschwärmen verspeisen lassen und selbst in Strategietiteln wie *Total War: Rome 2* (2013) findet ein DLC wie das Gemetzel *Blood & Gore* etliche Käufer. Das soll nun keineswegs bedeuten, dass heutige Spiele allesamt blutrünstig wären. Aber der Trend ist offensichtlich: Je größer der Markt und je besser die Technik wurde, desto gewalthaltiger und realistischer in der Gewaltdarstellung setzten Entwickler die Spiele um.

Make War not Love

Während die Darstellung von Gewalt wächst und immer realistischer wird, nimmt Sexualität nur einen winzig kleinen Raum ein oder wird verstohlen angedeutet. Ein gutes Beispiel dafür: Sonys *God of War*-Reihe. Blut und abgetrennte Gliedmaßen gibt es hier zuhauf, der übel gelaunte Kratos schlachtet sich im Akkord durch die antike Mythologie. Ein ganzer Kerl eben!



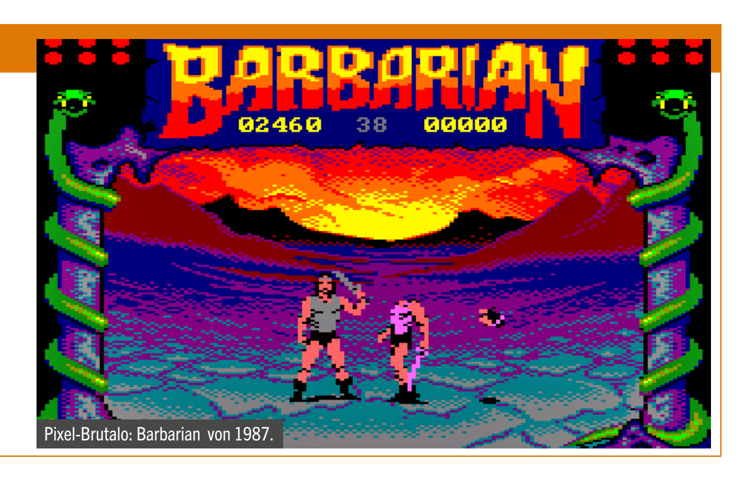
Rundenkrieg: Auch außerhalb von actionreichen Genres ist virtuelle Gewalt häufig Teil des Gameplays – wie im ersten *Civilization* (1991).


Szene aus *Deus Ex*: Gewalt gegen Kinder ist in Computerspielen fast immer tabu.

GESTERN AUF DEM INDEX, HEUTE ERLAUBT

Heute kann man darüber lächeln, dass in der Saison 1987/88 ein schwarzer Balken statt der Name eines Kondomherstellers das Trikot des damaligen Fußball-Bundesligisten FC Homburg zierte. Ihr seht, Moralvorstellungen und Werte unterliegen einem steten Wandel. Der geht auch an Jugendschützern nicht vorbei. Diese Spiele waren früher indiziert und sind heute frei zugänglich:

- **Blue Max** (bis 2010 indiziert; nach 25 Jahren automatisch vom Index gelöscht worden)
- **Crusader: No Remorse** (bis 2014 indiziert)
- **Max Payne** (bis 2012 indiziert)
- **Doom** (bis 2011 indiziert)
- **Quake** (bis 2011 indiziert)
- **Hitman: Codename 47** (bis 2012 indiziert)
- **Barbarian** (bis 2012 indiziert; nach 25 Jahren automatisch vom Index gelöscht worden)
- **River Raid** (bis 2002 indiziert)
- **Resident Evil 2** (bis 2013 indiziert)
- **Gears of War** (bis 2016 indiziert)



Pixel-Brutalo: Barbarian von 1987.

Umso seltsamer erscheint es, wenn die Kamera bei einem Sex-Minispielchen verschämt zur Seite fährt. Explizite Gewaltdarstellung ist okay, aber Pixelbrüste nicht? Sexualität führt in Computerspielen ein Nischendasein. Werke wie *The Witcher 3: Wild Hunt*, in denen eine inhaltliche Mischung aus Gewalt, Macht, Sex und Intrigen eine wahrhaft erwachsene Spielwelt erzeugt, sind noch die absolute Ausnahme.

Wer erinnert sich nicht an den riesigen Aufstand um die „Hot-Coffee"-Mod in *GTA: San Andreas*? Mittels eines Cheats konnte der Spieler seine weiblichen Eroberungen höchstpersönlich in Form eines Mini-Games auf die Matte legen. Die öffentliche Empörung war groß. Passanten umfahren, mit den Homies im gemütlichen Drive-by durch die Stadt rasen und Gegner auf jede erdenkliche Weise um die Ecke bringen, kein Problem. Aber Pixel-Sex? Das ging nun wirklich nicht.

Aber warum ist das so? Wieso sind abgetrennte Köpfe, spritzendes Blut und Schmerzensschreie in Ordnung, während bei virtuellem Sex alle Alarmglocken läuten? Wir wollen nicht ganz bis zu Adam und Eva zurückgehen, müssen aber dennoch einen kurzen Blick in die Vergangenheit werfen. Vor vielen Tausenden von Jahren lebten Menschen gemeinsam in Gruppen zusammen. Schließlich wurden sie sesshaft, und die Gemeinschaft wuchs. Daher brauchte man immer komplexere Regeln für ein friedliches Zusammenleben – also beispielsweise nicht dem Nachbarn eines mit der Keule überzubraten, wenn man seine Muscheln oder seine Ehefrau begehrt. Was heute Gesetzestexte regeln, übernahm damals die Religion. Unsere Moralvorstellungen wurden jahrhundertelang durch die christlichen Kirchen geprägt. Hier galt Sex als böse und sündhaft.

Wozu diese Geschichtsstunde? Das ist doch kalter Kaffee! Ach ja? Zwei Beispiele: In Teenie-Horrorfilmen stirbt immer das hormongetriebene Pärchen zuerst. Im Ubisoft-Shooter *Far Cry 3* habt ihr im Finale die Wahl zwischen der Rettung eurer Freunde und – das einzige Mal – Sex mit der heißblütigen Citra. In letzterem Fall bekommt man als Dank selbstredend noch einen Dolch in die Brust gerammt.

Auch heute haftet Sex in der öffentlichen Vorstellung noch etwas Verwerfliches, etwas Unmoralisches an – trotz der sexuellen Revolution im Jahr 1968. Zudem: Wenngleich es keine universellen Normen in Bezug auf Sexualität gibt, so haben doch die meisten Kulturen gemeinsam, dass Sex etwas Privates ist. Nicht jedem ist wohl dabei, wenn er anderen – auch wenn es nur Pixel-Figuren sind – beim Akt zuschaut. Wenn jedoch der Headshot akzeptabler als virtuelle nackte Haut ist, dann sagt das schon einiges über uns aus.

Tabus

In den USA ist der Umgang mit dem Thema historisch bedingt und aufgrund des Einflusses konservativer religiöser Kreise nochmals verkrampfter. Die harmlosen Sexszenen im Sci-Fi-Rollenspiel *Mass Effect* etwa führten im Jahr 2007 zu einer riesigen Diskussion in den Vereinigten Staaten. Die Gegner führten den Schutz der Jugend an: Wie könne man unbedarfte Kinder, die überhaupt noch nicht den Unterschied zwischen Realität und Fiktion kennen, solchen Szenen aussetzen? Dass man in *Mass Effect* die meiste Zeit mit Pumpgun und Granaten unterwegs ist und Aliens aus ihren Weltraumanzügen pustet? Kein Wort darüber!

George R.R. Martin, der Autor von *Game of Thrones* (bei uns *Das Lied von Eis und Feuer*), hat sich in der Vergangenheit mehrmals über die „amerikanische Prüderie" aufgeregt. Er erhalte zahlreiche Briefe, in denen sich Leser über die Sexszenen in seinen Büchern beschweren. Die Actionszenen mit ihrer brutalen Gewaltdarstellung kämen jedoch fast nie zur Sprache. Diese Geisteshaltung in weiten Teilen der US-amerikanischen Öffentlichkeit hat natürlich auch Einfluss auf Computer- und Videospiele. Schließlich sind die USA einer der größten Märkte, viele Entwickler haben dort ihren Sitz.

Aber auch bei der Gewaltdarstellung gibt es Grenzen. Themen wie Vergewaltigung oder Missbrauch sind für fast alle Entwickler ein No-Go. Ebenso bevölkern auffällig wenige Kinder die digitalen Welten. Falls doch, so sind sie unantastbar. Das erste *Deus Ex* (2000) bildet da eine Ausnahme. In *Fallout* konnte man zwar virtuelle Kinder töten, wurde dann jedoch als „Childkiller" gebrandmarkt, hatte fortan einen Kopfgeldjäger auf den Fersen und schlechtere Beziehungen zu den NPCs der postapokalyptischen Spielwelt. Allerdings nicht in der deutschen Version – dort wurden alle Kinder zuvor kurzerhand entfernt. Alte Menschen sieht man in Spielen ebenfalls auffällig selten. Und Gewalt gegen wehrlose Menschen ist ganz offensichtlich tabu. Kein Wunder also, dass ein Spiel wie eine 2015 veröffentlichte, in Deutschland indizierte Amokläufer-Simulation eine entsprechende Debatte auslöste.

Wenn etwas einmal moralisch verwerflich und als jugendgefähr-


Gewalt-Pionier: *Doom* (1993) ist ein Meilenstein der Computerspielgeschichte und läutete das Zeitalter der Ego-Shooter ein.


Sex ist böse! Wer sich in *Far Cry 3* für Geschlechtsverkehr mit Citra entscheidet, opfert damit nicht nur seine Freunde, sondern bekommt auch noch einen Dolch in die Brust gerammt.


Sex im ersten *God of War:* Während sich Protagonist Kratos durch die Antike schnetzelt, schaut die Kamera bei seinen Liebesspielchen verschämt zur Seite.

dend angesehen wurde, muss dies indes nicht immer so bleiben. Spiele wie *Doom, Max Payne* oder *Crusader: No Remorse* standen bei uns lange auf dem Index, wurden nach Jahren allerdings wieder gestrichen. Das hat nicht selten mit dem gestiegenen technischen Standard zu tun: Ein Shoot'em-Up wie das 1983 veröffentlichte *Blue Max* wird heute wohl niemand mehr als gewaltverherrlichend bezeichnen. Aber auch die moralischen Standards können sich ändern; Werte und Normen unterliegen einem steten Wandel. Wie sonst lässt es sich erklären, dass die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) ein Spiel wie *Mortal Kombat X* mit seinen brutalen Fatalities durchgewinkt hat? Und das Beat'em-Up ist nicht das einzige Beispiel. Insgesamt ist die Toleranz von Jugendschützern gegenüber der Gewaltdarstellung in Computerspielen größer als noch vor ein paar Jahren oder gar Jahrzehnten.

Homo homini lupus

Nun ist es ja beileibe nicht so, dass Gewalt auf Computerspiele beschränkt wäre. Auch im Kino und in TV-Serien ist sie omnipräsent. Ob nun in *The Walking Dead, Better Call Saul* oder *Person of Interest,* ob nun in einer der zahlreichen Marvel-Filme oder im von vielen Deutschen heiß geliebten Tatort – Gewalt ist in audiovisuellen Medien häufig anzutreffen. Aber nicht nur dort. In Homers Odyssee geht es ziemlich blutrünstig zur Sache. In Shakespeares Tragödien wird erstochen, vergiftet und erhängt. Im Brüder-Grimm-Märchen Hänsel und Gretel endet die Hexe im Ofen. Schneewittchens böse Stiefmutter tanzt sich in glühenden Pantoffel zu Tode. Kurzum: Unsere Kultur ist von Gewalt durchzogen.

Warum? Gewalt ist schon immer ein Bestandteil menschlichen Lebens gewesen, unsere Geschichte ist von Gewalt geprägt. Wer einmal ein paar Geschichtsbücher zur Hand nimmt, der wird feststellen: Die Rahmenbedingungen ändern sich, die Motive und die menschlichen Abgründe bleiben weitgehend gleich. Zur Wahrheit gehört aber auch, dass Gewalt meistens männlich ist. Ob dies in der Natur liegt oder durch kulturelle Normen angeeignet wurde? Oder vielleicht beides? Fakt ist dennoch: Wir leben im Vergleich mit der menschlichen Geschichte und zu vielen anderen Ländern in einer überwiegend gewaltfreien Gesellschaft. Gewalt ist tabu, Fehlverhalten wird strafrechtlich sanktioniert.

Dennoch sind viele Menschen von Gewalt fasziniert. Wieso? Dazu gibt es verschiedenen Theorien. Auf nicht wenige wirkt Gewalt geradezu erregend – natürlich nur, wenn an-



Löste hitzige Diskussionen aus: der „Hot Coffee"-Mod für *GTA: San Andreas.* Mit den Homies San Andreas zu zerlegen, war okay. Aber virtueller Sex? Besser nicht.

MEHR ALS DUMPFE GEWALT

„Wir wollen Games, die den Intellekt nicht beleidigen", hat die Zeit einmal in einem Artikel über Computerspiele gefordert. Dabei gibt es sie längst: Spiele, die mehr als dumpfe Gewalt bieten und das Prädikat „Kulturgut" verdienen. Hier eine kleine, höchst subjektive Auswahl:

The Witcher 3: Wild Hunt (2015 / PC, Xbox One, PS4)


Erwachsene Dark-Fantasy-Welt mit gelungener Mischung aus Politik, Intrigen, Sex und Gewalt.

BioShock Infinite (2013 / PC, Xbox 360, Xbox One, PS3, PS4)


Intelligente Kritik am „American Exceptionalism" vor dem Hintergrund eines retrofuturistischen Szenarios.

Alan Wake (2010 / PC, Xbox 360)


Ist Schriftsteller Alan Wake verrückt oder wird er von dunklen Mächten verfolgt? Spannender Psycho-Trip.

Heavy Rain (2010 / PS3, PS4)


Wie weit ist man bereit für seine Liebsten zu gehen? Unglaublich packendes Interaktiv-Abenteuer.

Die Sexszenen in *Mass Effect 2* waren recht zahm, sorgten aber vor allem in den Vereinigten Staaten für einige Diskussionen.

dere die Opfer sind. Auch hier hilft ein Blick in die Geschichte. Man denke nur an die Gladiatorenspiele im alten Rom oder die öffentlichen Hinrichtungen im Mittelalter. Mehrere wissenschaftliche Studien kamen zu dem Ergebnis, dass Gewalt auf viele Menschen unangenehm und anziehend zugleich wirkt. In diesen Untersuchungen nahmen die Probanden die gezeigte Gewalt eher in Kauf, wenn sie den Sinngehalt des Gezeigten verstärkte. Je älter die Teilnehmer waren, desto größer war hier der Zusammenhang. Das sehen wir auch in Computerspielen: Der Spieler agiert fast immer als Held, der Gerechtigkeit herstellt, um sein Überleben kämpft oder in irgendeiner Form die Pläne der Bösen durchkreuzt. In *Max Payne* begibt man sich auf einen Rachefeldzug gegen die Mörder seiner Familie, in *Deus Ex: Mankind Divided* deckt ihr eine riesige Verschwörung auf. Selbst in Games, in denen man die Rolle von Figuren zweifelhafter Natur übernimmt, sind die Gegner, denen man das virtuelle Lebenslicht ausbläst, charakterlich noch unausstehlicher – so etwa in *GTA 5* oder *Hitman*.

Die Katharsis-Theorie besagt hingegen, dass das Ausleben von Aggressionen in der Fantasie zur Reduktion derselben führt. Schon der griechische Philosoph Aristoteles (384-322 v. Chr.) vertrat diese Theorie, damals mangels Bildschirm aber natürlich in der Literatur beziehungsweise im Theater. Ob dies auf Computerspiele zutrifft, wird kontrovers diskutiert.

Ein anderer Erklärungsversuch ist das Persönlichkeitsmerkmal der Sensationsgier. Dies soll vor allem bei jungen Menschen zwischen 20 und 25 Jahren ausgeprägt sein. Diese Theorie spricht jedem Menschen ein optimales Erregungsniveau zu. Bei den Sensationsgierigen soll dies ungleich höher sein. Somit seien sie sind ständig auf der Suche nach Abwechslung, neuen Reizen und intensiven Gefühlserfahrungen. Deshalb stünden bei ihnen gewalthaltige Medien ganz hoch im Kurs.

Gewalt ist das Salz in der Suppe

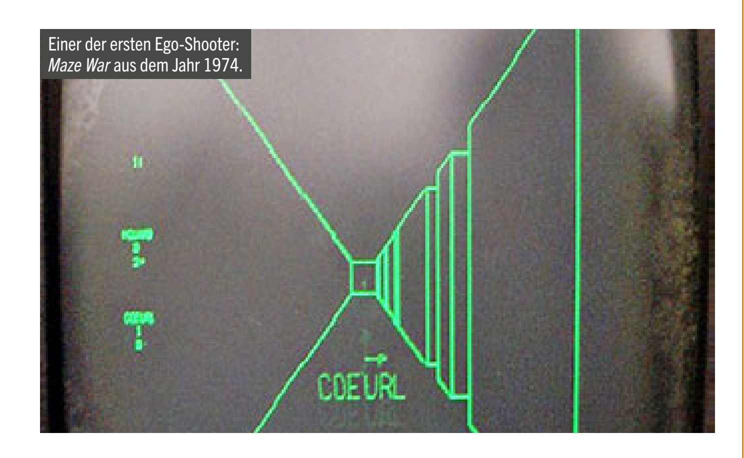
Abseits solcher Theorien gibt es einen Fakt: Unser Leben ist voller Konflikte. Deshalb dreht sich in den audiovisuellen Medien und der Literatur vieles um Auseinandersetzungen. Denn diese sind nicht nur ein Abbild unserer Gesellschaft, sie sind ein erzählerisches Mittel, erzeugen Spannung und Nervenkitzel. Zu Gewalt kommt es, wenn diese Konflikte eskalieren – sie ist das Salz in der Suppe. Selbst in Aufbauspielen wie *Tropico 5* oder *Anno 2205* sind Konflikte ein fester Bestandteil. Konflikte und die mit ihnen einhergehende Gewalt sorgen für Wendungen und dramaturgische Höhepunkte. Ohne Leiche gibt es keinen spannenden Krimi.

Allerdings haben Computerspiele ein Problem: Sie sind erheblich länger als ein zweistündiger Film. In den vergangenen Jahren hat sich die durchschnittliche Spielzeit deutlich erhöht, zweistellige Stundenzahlen sind heute völlig normal. Statt aber auf eine motivierende, glaubwürdige Story und komplexe Charaktere zu setzen, gibt es immer brachialere Action oder mit spielerisch mauen Nebenaufgaben bestückte Spielwelten – wobei Ausnahmen natürlich ebenso existieren. So wurden etwa in beliebten Serien wie *Resident Evil* und *Splinter Cell* die Rätsel- beziehungsweise Schleich-



Mortal Kombat X: Gegen solche Bilder ist der abgeschlagene Kopf im C64-Klassiker *Barbarian* ein pixeliger Witz.


Für blutrünstige Hobby-Strategen: der DLC *Blood & Gore* für *Total War: Rome 2*.



Einer der ersten Ego-Shooter: *Maze War* aus dem Jahr 1974.

elemente deutlich zugunsten des Action-Gehalts zurückgefahren.

Dort, wo jedoch der Schwerpunkt fast ausschließlich auf der Gewalt liegt, die Story endlos gestreckt wird und stets nach demselben Muster abläuft, machen sich nach einer gewissen Zeit Monotonie und Langweile breit. In TV-Serien wie *The Walking Dead* und *Game of Thrones* umschiffen die Drehbuchautoren dies einigermaßen, indem sie alte Charaktere sterben und neue Figuren auftauchen lassen. In Spielen aber rennt man mit seinem Alter Ego von A bis Z. Statt noch weiter an der Gewaltschraube zu drehen, gäbe es für die Entwickler ganz andere Baustellen. Obwohl es heute viele erwachsene Spieler gibt, die seit den 1980er- und 1990er-Jahren aktiv zocken, ist die Auswahl an wirklich erwachsenen Titeln in einem Spielejahr sehr überschaubar. Die Formel „je brutaler, desto erwachsener" stimmt jedenfalls nicht. Stattdessen kommt es auf die richtige Mischung an, mit einer glaubwürdigen Spielwelt, vielschichtig gestaltigen Charakteren und einer abwechslungsreichen Handlung. Spiele wie *Deus Ex: Mankind Divided* sind rar gesät. Schade übrigens, wenn trotz heutiger technischen Möglichkeiten so viel Potenzial durch fehlende Lippensynchronität und mäßige NPC-Mimik verschenkt wird.

Erwachsene Spieler verdienen erwachsene Spiele

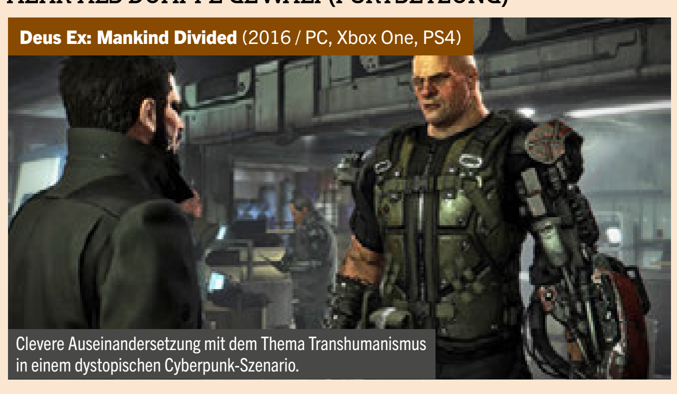
Und dann war da noch die Sexualität. Wer Diskussionen hierzu verfolgt, der wird immer wieder mit der Aussage konfrontiert, dass Pixel-Brüste und nackte Haut etwas für pubertierende Jugendliche seien. Als ob der virtuelle Kopfschuss oder Blutfontänen auf dem Monitor ein Maßstab für Reife wären. Immerhin ist Sex etwas, das Erwachsene regelmäßig miteinander machen. Und er kann genau wie Gewalt Bestandteil von dramaturgisch abwechslungsreichen Plots sein. Oder einfach, ebenso wie Gewalt, perfekt zu einem Szenario passen und dieses glaubwürdiger machen – wie etwa in *GTA 5*. *The Witcher 3: Wild Hunt* wurde hier schon als positives Beispiel genannt. Kein Wunder, dass das Rollenspiel aus Europa kommt – aus den USA ist ein solches Spiel wohl kaum zu erwarten.

Es wäre zu begrüßen, wenn bei den Entwicklern von AAA-Titeln ein Umdenken stattfinden würde. Letztendlich liefern sie jedoch nur das, was sich gut an den Konsumenten bringen lässt. Wie so oft bestimmt der Kunde, was er bekommt. Und hier gilt: Gewalt verkauft sich hervorragend. Von Gamern kommt immer wieder die Forderung, Computerspiele endlich als festen Bestandteil der Kultur zu akzeptieren. Dazu müssten aber erst einmal die Spiele erwachsen werden. ❑


Spacewar! (1962): Gewalt war in verschiedenen Abstufungen und Formen schon immer ein Bestandteil von Computerspielen.

MEHR ALS DUMPFE GEWALT (FORTSETZUNG)

Deus Ex: Mankind Divided (2016 / PC, Xbox One, PS4)


Clevere Auseinandersetzung mit dem Thema Transhumanismus in einem dystopischen Cyberpunk-Szenario.

Beyond: Two Souls (2013 / PS3, PS4)


Bewegender interaktiver Film mit Thriller-Elementen, der sich mit dem Thema „Was geschieht nach dem Tod?" beschäfti

Max Payne 3 (2012 / PC, Xbox 360, PS3)


Düster-melancholischer Action-Trip eines Ex-Cops, der alles verloren hat.

Red Dead Redemption (2010/ PS3, Xbox 360)


Dreckiger Open-World-Western mit Rockstar-typischem Zynismus und grandioser Atmosphäre.

The Last of Us (2013 / PS3, PS4)


Zwei ungleiche Protagonisten in einem harten Endzeit-Überlebenskampf, bei dem die Grenze zwischen Gut und Böse regelmäßig verschwimmt.

Quo vadis, Ubisoft?

Von: Matti Sandqvist

Der drittgrößte Spielehersteller und seine Entwicklungsphilosophie: Ticken die Uhren bei Ubisoft anders als bei den anderen Publishern?

Wir Menschen sind schon eine eigenartige Spezies. Wir neigen dazu, unseren Alltagsgegenständen menschliche Namen zu geben, ihnen gewisse Persönlichkeitsmerkmale zu unterstellen und Gefühle für sie zu entwickeln. Genau das hat die Industrie schon vor Jahrhunderten erkannt. So ist unser Auto nicht etwa nur ein Fortbewegungsmittel, sondern sagt angeblich auch zugleich etwas über unseren Charakter aus – und wird in manchen Familien gar Tweety, Fluffy oder auch einfach nur Fritz genannt. Unsere Laufschuhe schonen dagegen nicht nur die Gelenke beim Joggen, sondern geben dank auffälliger Logos und Farben Auskunft darüber, welchen Fußballverein oder welchen Rapper wir womöglich favorisieren. Ähnliches gilt für fast alle Artikel, die wir im Alltag gerne verwenden – seien es Uhren, Deos, Handys oder einfach nur Taschentücher.

Jacke wie Hose

Dass die riesigen Konzerne überall auf der Welt ihre Waren vor allem durch die von der Werbung hervorgerufenen Emotionen an die Verbraucher bringen wollen, hat auch relativ offensichtliche Gründe: Die Zeiten, als man Produkte ausschließlich durch bestimmte Qualitätsmerkmale verkaufen konnte, sind längst vorbei. Ob man sich zum Beispiel für eine Jeans von Levi's oder Diesel entscheidet, hat oft weniger mit der Lebensdauer der Hose zu tun als vielmehr damit, mit welcher Marketingkampagne wir uns am besten identifizieren können – so scheint es jedenfalls auf den ersten Blick. Natürlich darf man bei der ganzen Betrachtung Faktoren wie Preis und Verfügbarkeit nicht außer Acht lassen.

Doch wenn man nun die Spieleindustrie genauer unter die Lupe nimmt, deren Produkte zu nahezu identischen Preisen über die Ladentheke gehen und die dank der digitalen Märkte global erhältlich sind, stellt sich die Frage: Durch welche Merkmale außer die besagten Emotionen können sich Publisher von ihrer Konkurrenz unterscheiden? Uns fiel es zumindest schwer, anhand des jeweiligen Portfolios der vergangenen Jahre von Activision, Electronic Arts und Ubisoft – den drei größten und ältesten Spieleherstellern der Welt – Qualitätsunterschiede aus-


Das wohl beliebteste Ubisoft-Spiel der letzten zehn Jahre, *Assassin's Creed 2*, konnten wir auf dem Event dank einer Anspielstation wieder in Erinnerung rufen.



CEO und Gründer Yves Guillemot redete auf dem Event über die Besonderheiten seiner Firma.

zumachen. Klar, mal war hier oder da das Image angekratzt, weil die PC-Fassung von Spiel X Probleme machte, Projekt Y nicht genau das war, was im Vorfeld versprochen wurde, oder Titel Z aufgrund von Bugs kaum spielbar war. Ansonsten konnte man allerhöchstens darüber sprechen, dass Activision Blizzard am ehesten für die vielen Ableger seiner Ego-Shooter-Reihe *Call of Duty* bekannt ist, EA hingegen sein Geld hauptsächlich mit Sportspielen wie *FIFA* und *Madden* macht und Ubisoft uns zu Abenteuern in offenen Spielewelten einlädt. Da die Publisher aber neben ihren Kernmarken noch ganz unterschiedliche Spielideen verwirklichen lassen und in der Vergangenheit auch ganz andere Genres bedient haben, ist es unserer Meinung nach auch hier ziemlich schwer, genau das festzulegen, was den jeweiligen Publisher tatsächlich ausmacht. Sind es die aktuellen Spielereihen wie eben *Destiny*, *Battlefield* oder *Watch Dogs* und die Studios hinter den Bestsellerserien, die uns sagen, wie ein Hersteller tickt? Oder sind es nur ihre führenden Köpfe wie Eric Hirshberg, Patrick Söderlund und Yves Guillemot, die den Kurs der milliardenschweren Unternehmen bestimmen? Am Ende werden es wohl all diese und noch viele weitere Faktoren sein, die für die aktuelle Entwicklungsphilosophie eines Publisher maßgeblich sind. Wie nun eine solche Philosophie genau aussieht, das konnten wir bislang bei keinem einzigen der drei großen Spielehersteller sagen. Der Grund: Kein Unternehmen lässt sich gerne ganz genau in die Karten schauen, zumal die Konkurrenz bekanntlich gerne mitliest.

Mit offenen Karten

Daher waren wir sehr froh, aber auch etwas überrascht, als die Verantwortlichen von Ubisoft uns nach Paris einluden, um darüber zu sprechen, wie sie sich selbst als Firma sehen, welche Werte ihnen bei der Entwicklung ihrer Titel am wichtigsten sind und welche Trends sie für die nächsten Jahre voraussehen. Vor Ort trafen wir nicht nur Firmengründer und CEO Yves Guillemot, sondern ebenso den Leiter der redaktionellen Abteilung des Publishers, Tommy Francois, sowie die Chefs von Entwicklerstudios wie Massive Entertainment (*The Division*) oder Ubisoft Annecy (*Steep*). Dass die Franzosen so offen mit diesen eher sensiblen Themen umgehen, mag übrigens daran liegen, dass Ubisoft kurz nach der Veranstaltung im September eine feindliche Übernahme durch den Medienkonzern Vivendi abzuwehren versuchte – erfolgreich, wie sich am Ende herausstellte. Yves Guillemot und seine Angestellten sahen laut einer großen Kampagne namens „We are Ubisoft" ihre Freiheit als Entwickler bedroht, falls ein Megakonzern wie Vivendi die Führung übernähme, und wollten daher mit der internationalen Presse in geselliger Runde darüber plaudern, was das Ubisoft-Portfolio ihrer Meinung nach ausmacht.

Den Anfang machte dabei natürlich der Chef höchstpersönlich. Yves Guillemot ging auf der Veranstaltung vor allem auf die Sonderstellung von Ubisoft ein und erklärte uns, dass seine Firma zwar einer der größten Hersteller weltweit sei und Produktionen mit einem Etat von jeweils mehr als 70 Millionen Euro verwirkliche, aber man im Vergleich zu Activision Blizzard und Electronic Arts dann doch etwas kleiner sei. Deshalb müsse Ubisoft mehr Experimente als die beiden anderen wagen, damit man eventuell durch ein frisches Spielkonzept die nächste erfolgreiche Spieleserie auf den Markt bringen kann oder zumindest keine Trends wie etwa *Minecraft* oder aktuell VR verpasst. Hierfür hat Ubisoft das Funhouse gegründet. Beim Funhouse handelt es sich um eine Sonderabteilung, in der rund 100 Entwickler arbeiten, die gerade in keines der großen Spieleprojekte eingebunden sind. Jeder Mitarbeiter kann der Firmenführung von Ubisoft Spieleideen vorschlagen sowie -prototypen präsentieren und falls das Projekt laut den Verantwortlichen vielversprechend ist, wird es von den freien Kräften des Funhouse unter der Leitung des Initiators verwirklicht. So sind in den letzten Jahren zum Beispiel die zwar kleinen, aber doch sehr innovativen und erfolgreichen Titel *Child of Light*, *Grow Home* sowie *Valiant Hearts: The Great War* entstanden. Dies sei nach Guillemot etwas, was die anderen beiden großen Publisher in der Form nicht machen würden und wodurch Ubisoft außerdem einen gewissen Mut unter Beweis stelle. Dabei mussten wir aber kurz an Electronic Arts' putzigen Yarny aus dem kleinen Jump & Run *Unravel* denken, was aber natürlich auch als die Ausnahme durchgehen kann, die die Regel bestätigt.

Die Prioriäten

Zudem sieht Guillemot sein Unternehmen in der Pflicht, nicht nur mit den kleinen Funhouse-Projekten, sondern auch durch die Vielfältigkeit seines Portfolios Mut zu be-



Das handgezeichnete *Child of Light* ist eines der ersten Funhouse-Projekte.

Ubisofts Leiter der redaktionellen Abteilung Tommy Francois hielt auf der Veranstaltung einen Vortrag über die Entwicklungsphilosophie des Unternehmens.

weisen. Zurzeit steht etwa mit dem Open-World-Hacker-Abenteuer *Watch Dogs 2*, dem Koop-Shooter *Ghost Recon: Wildlands*, dem Zeichentrick-Rollenspiel *South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe* sowie dem Mittelalter-Kampfspiel *For Honor* ein Line-up in den Startlöchern, das thematisch tatsächlich viel von der angepriesenen Diversität widerspiegelt. Trotzdem denken wohl die meisten Spieler, wenn sie den Namen Ubisoft hören, fast ausschließlich an offene Spielwelten der Marke *Assassin's Creed* oder *Far Cry* und die etlichen Ableger der aktuellen Kernmarken.

Das kommt aber auch nicht von ungefähr, denn wie uns der sympathische Chef der redaktionellen Abteilung, Tommy Francois, erklärte, habe Ubisoft zum einen – wie jeder andere Publisher – viel Marktforschung betrieben und die folgenden Trends für zukünftige Spiele festgestellt: Freiheit, Community und TV-Serienformat. Passend dazu sieht das Unternehmen seine größten Stärken in der Entwicklung von offenen Spielwelten und in der Erschaffung von innovativen Gameplay-Systemen. Das Open-World-Konzept steht dabei natürlich für die spielerische Freiheit. Communitys werden laut Francois hingegen (zum Teil) durch besondere Spielerfahrung gebildet, die man unbedingt mit anderen Gamern teilen möchte. Hier würde laut ihm das innovative Gameplay mit seinen besonderen Systemen (Physik-Engine etc.) sehr hilfreich sein, lineare Geschichten würden dagegen kaum zum Weitererzählen verleiten. Als Beispiel zeigte Francois uns ein kurzes Youtube-Video aus *Far Cry 4*, in dem ein Spieler mithilfe eines Sprengsatzes einen Wal aus einem See hoch in die Luft befördert, der anschließend komplett unerwartet auf einen Elefanten fällt. Solche und ähnliche Momente könnten laut ihm nur entstehen, wenn man eine Spielwelt erschaffe, die sich zwar relativ nah an die physikalischen Gesetze hält, aber trotzdem auch bleibt, was sie sein soll: eine Fantasiewelt voller aberwitziger Möglichkeiten. Insgesamt steht für Ubisoft die Realisierung der offenen Spielwelt jedoch an erster Stelle, erst danach folgt das Gameplay, die letzten beiden Platzierungen in der Prioritätenliste nehmen die Charaktere sowie die Story ein.



Spielwelten für Touristen

Am allerwichtigsten bei der Wahl der Spielwelt ist stets die Frage: Möchte ich in der Welt des jeweiligen Titels Urlaub machen? Erst wenn man darauf guten Gewissens mit einem Ja antworten kann, würde man bei Ubisoft mit der Vorarbeit anfangen. Dafür werden möglichst viele der beteiligten Entwickler für mehrere Tage oder Wochen zum Schauplatz des Spiels, etwa im Falle von *Ghost Recon: Wildlands* nach Bolivien zu den Drogenjägern beziehungsweise für *The Division* nach New York geschickt, damit sie sich vor Ort ein eigenes Bild machen können. Das Lesen von Wikipedia-Einträgen sei zwar auch recht hilfreich, aber könnte niemals die eigene Erfahrung ersetzen. Damit auch die Daheimgebliebenen sich gut mit dem Schauplatz auseinandersetzen können, sammelt



Diversität wird bei Ubisoft groß geschrieben. So arbeiten die Franzosen zurzeit zum Beispiel mit *Ghost Recon: Wildlands* an einem Koop-Shooter. Der Schauplatz des Spiels ist in Bolivien.


Auf der Veranstaltung konnte man mit den Entwicklern nicht nur reden, sondern auch mit ihnen ihre größten Erfolge spielen – hier zum Beispiel den PS1-Launchtitel *Rayman* mit Michel Ancel.

man alle Informationen und Fotos in einer Datenbank und tauscht sich über die Erfahrungen vor Ort aus. Auf diese Weise hat man zum Beispiel für das Setting von *Watch Dogs 2* in San Francisco herausgefunden, dass Segelyachten im Spiel nicht fehlen dürfen. Für einen deutschen Schauplatz dürften dagegen Biergärten nicht fehlen, zumindest vermutete Francois dies während seines Vortrages.

Erst wenn alle Beteiligten auf demselben Stand sind, wird mit der Entwicklung fortgefahren. Dabei muss dann über das grundsätzliche Gameplay entschieden werden. Für *Far Cry 4* war es zum Beispiel wichtig, dass man sich durch die Spielmechanik wie ein echter Jäger im Himalaya fühlt. Daher achtete man sehr auf die Waffen, die Umgebungen und natürlich die vielen Wildtiere im Spiel. Zudem gibt es noch sogenannte Gameplay-Systeme, die titelübergreifend bei Ubisoft Verwendung finden. So kennen wohl alle *Assassin's Creed*-Fans die Türme, auf die man während der Meuchler-Abenteuer klettern muss. Jene Gameplay-Idee findet man auch in der *Far Cry*-Reihe und eine etwas abgeänderte Version des Kletterns wird es auch in *Watch Dogs 2* geben. Durch die Systeme soll man sich trotz der unterschiedlichsten Settings der Ubisoft-Titel mit dem Spiel ab der ersten Minute ein wenig vertraut fühlen.

Wie im Fernsehen

Was die Geschichten angeht, will man bei Ubisoft wohl in Zukunft mehr auf ein TV-Episodenformat setzen. Das soll nicht bedeuten, dass der französische Publisher demnächst ähnlich wie Telltale mit *The Walking Dead* einzelne Kapitel seiner Titel verkaufen möchte, sondern dass die Handlung innerhalb der Spiele in kleinen Portionen serviert wird. So sollen die Hauptmissionen zum Beispiel in einigermaßen beliebiger Reihenfolge gespielt werden können und einzelne, weitestgehend in sich abgeschlossene Storys von rund einer Stunde erzählen. Das klingt logisch, denn wer erinnert sich bei einem Open-World-Spiel mit einem Umfang von mehr als 40 Stunden – und nach mehreren Wochen des Spielens – noch haargenau an alle Details der Handlung? Als ein Beispiel für eine gelungene Geschichte, die mit der Ubisoft-Formel gut zu verwirklichen wäre, nannte Francois das Buch *Zeit der Diebe*. David Benioff erzählt in seinem von Kritikern gefeierten Roman die Geschichte von zwei jungen Männern, die im belagerten und ausgehungerten Leningrad zur Zeit des Zweiten Weltkrieges ein Dutzend Eier auftreiben soll. Das Heldenduo stellt sich dabei mehreren Extremsituationen und führt uns so durch verschiedene Stationen der verwüsteten Stadt. Jede dieser Stationen ist fast schon eine abgeschlossene Geschichte, die uns unterschiedliche Aspekte veranschaulicht, unter denen Menschen in einer belagerten Stadt zu leiden haben. Am Ende des Romans hat man als Leser neben der spannenden Handlung eine Menge über die russische Kultur, Geschichte und Seele gelernt. Genau so sollte uns dann auch im nächsten *Assassin's Creed* oder *Far Cry* ein Held sowie eine Hauptgeschichte durch unterschiedliche Stationen führen und uns so die Spielwelt näher bringen. Wir sind gespannt, ob Ubisoft dies ähnlich erfolgreich wie Benioff gelingt, denn was die Handlung und die Charaktere anbelangt, hatten die meisten Titel des Herstellers in unseren Augen ihre größten Schwachpunkte.

Klares Bild

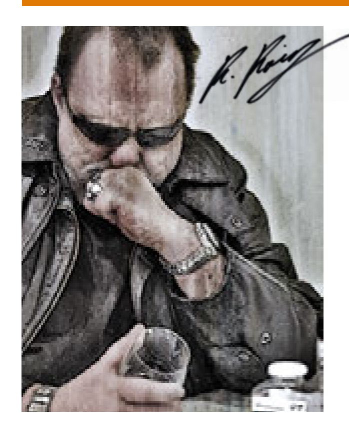
Wie Ubisoft sich selbst sieht, worin die Stärken der Firma liegen und in welche Richtung sich der Publisher in Sachen Spieleentwicklung bewegen möchte, darauf haben wir auf der Veranstaltung tatsächlich viele und zugleich glaubwürdige Antworten bekommen. Wie die Franzosen selbst sehen auch wir die Stärke von Ubisoft in den immer realer anmutenden offenen Spielwelten. Ebenso hat der Hersteller in den letzten Jahren mit seinen kleineren Titeln viel Mut bewiesen und bietet mit seinem Line-up ein wirklich vielfältiges Portfolio, das die unterschiedlichsten Settings umfasst. Ob diese Dinge aber alleine ausreichen, um sagen zu können, dass Ubisoft sich von seinen Konkurrenten grundsätzlich unterscheidet, können wir so nicht wirklich unterschreiben. Genau wie die meisten anderen will Ubisoft als Publisher und Aktiengesellschaft auf jeden Fall kräftige Gewinne erwirtschaften – alleine schon für die Sicherheit seiner fast 10.000 Angestellten. Dass man sich dazu an den aktuellen Trends orientiert, möglichst wenige Risiken eingeht und die tatsächlichen Stärken des Unternehmens herausstellt, ist ebenso kein Wunder. Daher weckt der Name Ubisoft alleine keine großen Emotionen in uns, dafür aber ganz bestimmt viele der bisher veröffentlichten Spiele – und hoffentlich auch die zukünftigen Titel aus Frankreich! ❑



Die *South Park*-Spiele sind ohne Frage außergewöhnlich und sehr beliebt. Doch ob außer Ubisoft ein anderer Publisher sie veröffentlichen würde?

ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Bei allem Verständnis für Gleichberechtigung und Emanzipation fallen mir doch immer wieder Eigenschaften auf, bei denen sich Männer und Frauen ganz erheblich unterscheiden."

Frauen riechen im Normalfall gut und sind ein erfreulicher Anblick. Zwei Attribute, die auf meine Geschlechtsgenossen nur in Ausnahmefällen zutreffen. Aber ich möchte mich an dieser Stelle nicht über Oberflächlichkeiten auslassen. Was gravierender ist, ist die Tatsache, dass Männer jeden Scheiß sofort kaufen, solange er nur neu, technisch und irgendwie cool ist. Zumindest erlaube ich mir, in diesem Punkt von mir auf andere zu schließen. Und diesbezüglich bin ich ein typischer Vertreter meines Geschlechts. Was habe ich mir nicht schon alles andrehen lassen! Ich war einer der Ersten, die den Newton von Apple gekauft haben – der erste, echte PDA, der eigentlich nichts weiter konnte, als einen mittleren Monatslohn rückstandslos zu vernichten, und demzufolge kurz nach seiner Einführung zu Recht ausstarb. Ebenso rannte ich damals natürlich sofort los, um einen Bildplattenspieler zu erwerben. Bildplatten waren schallplattengroße „CDs", auf denen sich ein Film befand, unterteilt in Seite eins und Seite zwei – nur noch ein paar Spinner können sich an diese Dinger erinnern. Ich könnte diese Aufzählung noch schier unendlich weiterführen, komme aber gleich zum vorläufigen Höhepunkt. Ich überlege ernsthaft, mir „Echo" von Amazon zuzulegen, weil ich der Meinung bin, dass ich unbedingt eine sprachgesteuerte Assistentin haben muss, um meinen Alltag komfortabel meistern zu können. Dass da dann ständig jemand in meinem Wohnzimmer lauscht und lauert, Datenschutz hin oder her, realer Nutzwert – all das interessiert mich nicht wirklich. Das Gerät ist neu, schick und es leuchtet blau!

Ich kenne keine einzige Frau, die so reagieren würde. Frauen sind da intelligenter und warten erst mal ab, ob das neue Zeug ihnen auch wirklich einen Vorteil bringt. Männer kaufen auch Autos, die mit elektronischen Assistenten vollgepackt sind, deren Funktionsweise sie nicht im Ansatz verstehen. Hauptsache, man kommt bei 240 km/h nicht ins Schleudern, wenn man(n) eine Vollbremsung macht, weil der Überholvorgang mangels Übersicht plötzlich abgebrochen werden muss. Und selbstverständlich sollen Musik, Navi, Klimaanlage und Hubraumbeleuchtung über einen eindrucksvollen Touchscreen gesteuert werden. Frauen kaufen Autos, um damit zu fahren. Punkt.

Ist die Welt durch Männer jetzt besser geworden oder nur moderner? Diese Frage sollte man sich nicht stellen. Männer erfinden nun mal ständig irgendwelchen Schnickschnack, ohne sich um die Folgen zu kümmern, das war schon immer so! Schon die ersten Höhlenmänner brachten das Feuer nicht in die Höhlen, damit Höhlenfrauen hiermit schmackhaftere Nahrung zubereiten konnten, sondern weil sie dann endlich in Ruhe (und bei Licht!) das Rauchen erfinden konnten, um es ein paar tausend Jahre später wieder zu verbieten, um endlich elektronisch qualmen zu können.

Spamedy

„Bitte lassen Sie mich wissen"

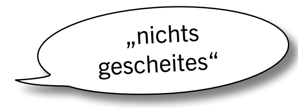
Sato09 fragt

„Bitte lassen Sie mich wissen, ob meine Bestellung abgeschickt wurde, weil ich schon von 2 Wochen warten. Haben Sie den Artikel bereits versandt? weil meine Frau wartet immer noch."

Fast wäre ich darauf hereingefallen. Die E-Mail sah täuschend echt aus und beinhaltete sogar meinen Namen. Lediglich der getarnte Link führte zu einer Seite, welche so ganz und gar nichts mit Amazon zu tun hat. Also Augen auf, wenn Amazon euch wieder anschreibt – vor allem, wenn ihr gar nichts verkauft.

Ein guter Filter für Spam ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy", welches sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

Rechnung



Hallo.

Ich bräuchte mal Hilfe.Ob es möglich wäre mir mitzuteilen,wo ich pc zubehör bestellen kann auf

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehört ihr auch dazu?

Vormonat: Nanu … niemand hat unseren Sammy erkannt? Okay – Preis bleibt im Pott.



Wenn ihr die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig erratet, seid ihr vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media GmbH/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

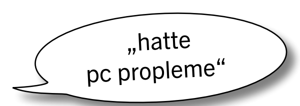
Rechnung. Habe zwar selbst Online recherchiert aber nichts gescheites gefunden.

Mfg Peter Martin

Ja, das ist eine wirklich, wirklich schwere Frage. Ich musste dazu die drei Wörter „Computer Zubehör Rechnung“ in Mutter Googles Suchmaske eingeben und volle 0,45 Sekunden warten, bis mir 798.000 Ergebnisse angezeigt wurden. Auf den ersten beiden Trefferseiten suchte ich vier Firmen aus, die mir seriös erschienen. Kompletter Arbeitsaufwand: weniger als drei Minuten (incl. Kaffee umrühren, pusten und erster Schluck). Natürlich weiß ich nicht, ob Ihnen diese Firmen auch genehm wären. Am besten ist es, Sie kommen hier vorbei, suchen sich einen Versender aus und ich erledige das für Sie. Selbstverständlich übernehme ich auch die Verantwortung, falls sie mit diesem Anbieter nicht zufrieden sein sollten.

Sie werden Sich jetzt wahrscheinlich fragen, ob ich Sie gerade verarschen will. Natürlich. Aber ICH hab damit nicht angefangen!

Hellseherei



Moin hap leider keine E-mail bekomen (hatte pc propleme)danke für die schnelle

hilfe ??? Daniel

Deine E-Mail ist versehentlich in meinem Postfach gelandet. Ich habe sie an die zuständige Stelle weitergeleitet – an die Abteilung unserer Kartenleger und Kristallkugelreiber. Leider konnte dort nicht geholfen werden, da es sich um ein technisches Problem handelt. Das sagt zumindest unser Kristallkugelreiber. Der Kartenleger kann in diesem Fall auch nicht helfen, da du nicht anwesend warst, um die Karten zu mischen.

Also versuche ich es auf die altmodische Art. Ich beobachte den Vogelflug, um anhand dessen zu orakeln, was du eigentlich von uns willst. Leider ist es inzwischen dunkel geworden und ich kann die Biester einfach nicht sehen. Somit wirst du auf die Antwort noch bis morgen warten müssen. Um die Wartezeit zu verkürzen, würde ich dir dringend einen Besuch der Seite „www.duden.de“ empfehlen.

Hellseherei zwei



Sehr geehrte Damen und Herren,

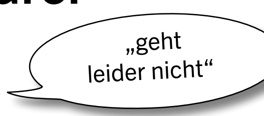
leider funktioniert der Code in der Zeitschrift nicht. Dieser wird nicht von der Seite anerkannt. Ich bite Sie um eine Lösung.

Mit freundlichen Grüßen
Stefan Chung

Sehr geehrter Herr Chung, auch hier sind mir bedauerlicherweise die Hände gebunden, was in keinem Fall wörtlich, sondern als Redewendung zu verstehen ist. Um wirklich Hilfe anbieten zu können, fehlen mir schlicht die Details. In diesem wie in vielen anderen Fällen lässt sich das mit der Eselsbrücke (schon wieder eine Redewendung!) „wwww?“ abkürzen. Welcher Code? Welche Seite? Welche Fehlermeldung? Warum immer ich?

Ich habe inzwischen die Theorie entwickelt, dass (gleich nach Spam) die E-Mails mit Rückfragen zu einer Frage und anschließender Antwort samt finaler Rückantwort den Löwenanteil des Traffics im Web ausmachen und längst die Vormachtstellung von lustigen Katzenbildern und Fotos von Essen bedrohen, die sich inzwischen auf anderen Wegen epidemisch weiterverbreiten. An manchen Tagen wären mir ein paar Katzenfotos im Postfach allerdings lieber.

Hellseherei drei



Guten Tag

Hab den Artikel über mein Handy gekauft und möchte diesen nun auch lesen, geht leider nicht. Was mache ich falsch.

Carmelo

Ja, schon wieder eine sehr, sehr ähnliche E-Mail eines Lesers. Dachte tatsächlich jemand, dass solche Schreiben vereinzelt oder gar singulär in meinem Postfach auftauchen? Falls euch das jetzt ein wenig monoton vorkommt, bedenkt bitte, wie ich mich erst fühlen muss! Aber ich verspreche, dass dies die letzte diesbezügliche E-Mail ist – für heute.

Hallo Carmelo, warum kannst du den Artikel denn nicht lesen? Dass du generell des Lesens mächtig bist, setze ich jetzt einfach mal voraus. Also muss das Problem irgendwie an deinem Handy liegen! Ist es an? Wenn du diese Frage mit „ja“ beantwortet hast: Brennt der Screen? Blendet die Sonne zu stark? Wenn beide Male „nein“ die Antwort war: Ist die Schrift zu klein? Kann irgendeine Datei irgendwie nicht geladen oder gefunden werden? Bitte erwähne auf keinen Fall irgendeine Fehlermeldung. Diesen Spaß heben wir uns für die dritte Runde auf, da sonst das E-Mail-Ping-Pong zu schnell vorbei wäre.

ROSSI SHOPPT | **Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.**

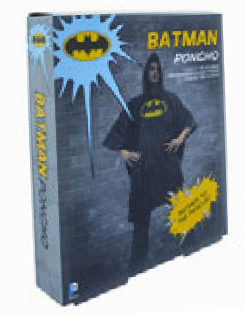
Superhelden-Ponchos

Die wenigsten laufen gerne im Regen umher. Aber wer schleppt schon immer einen Schirm mit sich herum? Muss auch nicht sein. Diese Ponchos halten Wind und Regen zuverlässig ab. Okay – sie haben schon etwas von einem Müllsack an sich, aber machen dank Superhelden-Logo und schicken Farben gar keinen schlechten Eindruck. Da man sie sehr klein zusammenfalten kann, habe ich immer einen im Handschuhfach – durchnässte Hundespaziergänge gehören so der Vergangenheit an. Mit dem Superman-Poncho kann man sogar fliegen, wie ich neulich selbst herausgefunden habe. Allerdings nur sehr kurz und auch nur in eine Richtung (nach unten). Der Poncho zog sich dabei, im Gegensatz zu mir, keinerlei Beschädigungen zu, was einiges über die Qualität von Material und Verarbeitung aussagt.

www.getdigital.de



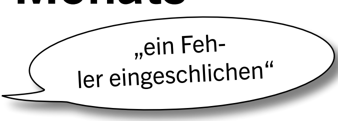






Bildquelle: www.getdigital.de

Fehler des Monats



Moinsen Rossi,

ich glaube da hat sich ein Fehler eingeschlichen bei dem Beitrag „Sniper: Ghost Warrior 3“ von Herrn Sandqvist. Auf Seite 38 im letzten Abschnitt steht, dass man froh sei, dass der Erscheinung Termin erst nächsten Jahr ist und in dem darauf folgenden Satz steht, dass der Release im Januar 2016 ist. Ich hoffe Du kannst dem Herrn Sandqvist noch beibringen, welches Jahr wir haben.

Mit freundlichen Grüßen:
Hendrik Hamann

Ich veröffentliche deine E-Mail stellvertretend für alle anderen (gefühlten) 997 E-Mails von Lesern, denen es tatsächlich aufgefallen ist, dass hier statt einer sieben eine sechs getippt wurde. Fast kommt es mir so vor, als ob es sich hierbei um einen virtuellen Flashmob handelte, der mit Fackeln und Mistgabeln bewaffnet die Züchtigung des Übeltäters forderte. Ganz abgesehen davon, dass es sich um einen halbwegs verzeihbaren Lapsus handelt, fällt unser Matti eigentlich dadurch auf, dass er in dieser Rubrik eben nie auffällt. Aber natürlich freue ich mich (zusammen mit Matti) darüber, dass ihr alle so aufmerksam die PC Games lest und wir nehmen zerknirscht die berechtigte Kritik an.

Quiz

„noch nie mit Schnurrbart gesehen"

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

ich habe für Sie diesmal ein neues Exemplar für die Rubrik Spamedy. Der Vollständigkeit halber tippe ich natürlich noch Wer bin ich?; Ich tendiere zu Bruce Wayne, auch wenn ich ihn noch nie mit Bart gesehen habe, obwohl dieser ihm wirklich steht.

Gut Pfad aus Karlsruhe
Joshua Ortmann

Ich verrate Ihnen jetzt ein Geheimnis! Unser Büro wird nicht wirklich von Batman bewacht. Hier handelt es sich um eine Figur, die wir aufgestellt haben, um Frauen anzulocken! Es funktioniert mit mäßigem Erfolg. Als wir zu der Figur noch den (echten) Sammy, ohne Gegenstimmen zum am besten gekleideten Praktikanten 2016 gewählt, stellten, besserte sich die Quote etwas. Das Kompliment bezüglich seiner Gesichtsbehaarung habe ich an ihn weitergeleitet – er ist Komplimente gewöhnt. Allerdings nicht von uns!

Porno

„auch noch fett"

Hallo Redaktion,

ich fand es ziemlich geschmacklos, dass ihr Werbung für einen Porno macht („Bikini Streamerin"), aber jetzt landet der Dreck bei mir auch noch prominent oben und groß. Das ist etwas uncool im Büro, wenn ein Kollege das sieht. Muss diese „Nachricht" wirklich sein, und dann auch noch fett aufgemacht?

Liebe Grüße, Jonas Trebe

Über Geschmack kann man streiten, aber ein Bild, auf dem man ein (gut gefülltes) Dekolleté erkennen kann, als Porno zu bezeichnen, halte ich doch für arg übertrieben. Wenn das Bild bei Ihnen „prominent oben und groß" erscheint, haben Sie den Artikel allerdings auch angeklickt und somit Interesse gezeigt. Natürlich nur, um sich zu informieren, welcher Schmutz sich hinter der Ankündigung versteckt.

Wenn sich Ihr Kollege nur wundert, dass Sie während der Arbeitszeit Anrüchiges betrachten statt zu arbeiten, sich aber offenbar an der Seite der PC Games nicht stören würde, haben Sie sehr umgängliche Kollegen und einen recht angenehmen Job. Gratuliere.

Rezept

„werde bei der Arbeit schon belächelt"

Hallo Herr Rosshirt,

vielen Dank für das wieder mal sehr leckere Rezept. Der Nudelsalat ist einfach und sehr schmackhaft. Ich werde bei der Arbeit schon belächelt, wenn ich die neue PC Games lese und als Erstes nach dem Rezept schaue. Anbei ein Bild davon.

Gruß Henning Bruns



Es freut mich immer, wenn meine Rezepte gut ankommen. Ich lege auch viel Wert darauf, dass sie einfach zu machen, aber dennoch schmackhaft sind. Anbei mein Dank an die Testesser, die all die Rezepte testen mussten, die es nicht in diese Rubrik geschafft haben. Ich brauche eben ab und zu eine zweite Meinung. Wenn es mir schmeckt, bedeutet das noch nicht, dass ein anderer davon nicht grün im Gesicht wird. Darum durchläuft auch jedes Gericht mindestens zwei Tests, ehe ich es meinen Lesern zumute. Immerhin bin ich darauf angewiesen, dass es euch gut geht und ihr die nächste PC Games auch kaufen könnt und wollt. Beides ist mit der Erinnerung an Brechreiz schwer vorstellbar.

Am Belächeltwerden sollten Sie sich nicht stören. Sie sollten vielmehr die belächeln, die auf Fertigmampf zurückgreifen müssen, um essen zu können, oder jemanden brauchen, der es für sie kocht. Das Salatgenudel ist Ihnen übrigens auch optisch sehr gut gelungen.

Faxen

„Bitte antworten Sie schnell."

Sehr geehrte Damen und Herren,

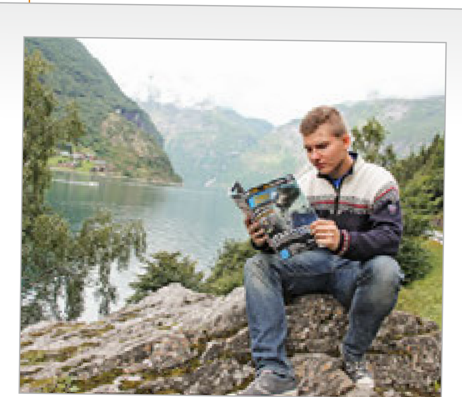
ich habe kürzlich ein Abo der PC Games Digital abgeschlossen. Um es nutzen zu können, muss ich mich offenbar mit meiner Abonummer anmelden. Leider finde ich die nirgends. Wie kann ich die herausfinden? Bitte antworten Sie schnell.

Mit freundlichen Grüßen:
Walter Lehnert
(gesendet per FAX am 10.10.2016)

Sehr geehrter Herr Lehnert, eine Kollegin hat mir Ihr FAX vorbeigebracht, ich habe Ihre Abonummer eruiert, ein kurzes Schreiben aufgesetzt, ausgedruckt und der Kollegin übergeben, die noch eine Ahnung hat, wo unser FAX steht. Ja, so kann man auch kommunizieren. Rein postalisch (mit Umschlag und Marke) wäre es sogar noch umständlicher gewesen. Berittene Boten sind inzwischen zum Glück nicht mehr in Mode. Ich hätte die Antwort ja gerne an die E-Mail-Adresse verschickt, welche Sie bei der Anmeldung angegeben haben, allerdings kommen von dort die E-Mails als unzustellbar zurück. Das haben Sie schlau eingefädelt! „Vielen Dank für die Auflockerung meines ja eher monotonen Arbeitstages", könnte ich sagen. Aber ich lüge so ungern.

LESER DES MONATS

Wer auch ein interessantes Foto hat und es hier sehen will – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.
Alle Fotos früherer Ausgaben und etliche unveröffentlichte findet ihr übrigens auf pcgames.de -> Forum -> Spielwiese.



Sven war in Norwegen



Andi war in Kuba, der Glückspilz.



Daniel hat an der Cote sein letztes Hemd für PC Games gegeben.

Rossis Speisekammer

Heute:
Bud-Spencer-Gedächtnispfanne

Wir brauchen:
- 1 kleine Dose Kidneybohnen
- 1 kleine Zwiebel
- 300 Gr. durchwachsener Speck
- Tasse Ketchup
- Sojasauce
- Sriracha

Nachdem Bud von uns gegangen ist, habe ich mir Gedanken über ein passendes Gericht zu seinen Ehren gemacht. Das Rezept zu kreieren, war erstaunlich einfach und seltsamerweise wurde es immer besser, je mehr ich es vereinfacht habe. Hier ist sie nun, die extrem simple und dennoch leckere „Bud-Spencer-Gedächtnispfanne“:

Den Speck und die Zwiebel würfeln wir, geben sie in eine Pfanne und braten alles so lange an, bis es appetitlich riecht und der Speck braun ist. Öl oder Fett hinzuzugeben ist unnötig. Dann kommen noch Bohnen und Ketchup hinzu. Alles unter Rühren erhitzen, aber nicht zu lange, da sonst die Bohnen zu Matsch werden. Das war es im Prinzip auch schon!

Gewürzt wird es direkt vor dem Verzehr. Dazu nehmen wir Sojasauce und Sriracha, je nach persönlichen Vorlieben. Drei bis vier Esslöffel Sojasauce und drei bis vier Teelöffel Sriracha sind ein guter Mittelwert.

Gegessen wird natürlich direkt aus der Pfanne. Als Beilage genügt frisches Brot.

Wie hat es Dir geschmeckt? Sage mir deine Meinung!
Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.
Die besten Rezepte aus vergangenen Ausgaben findest du übrigens hier: pcgames.de ➲ Forum ➲ Spielwiese

Vor 10 Jahren

November 2006

Von: Stefan Weiß

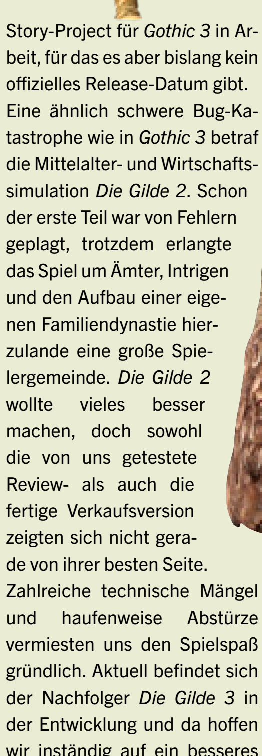
Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Ausgaben

Doppeltes Bug-Desaster

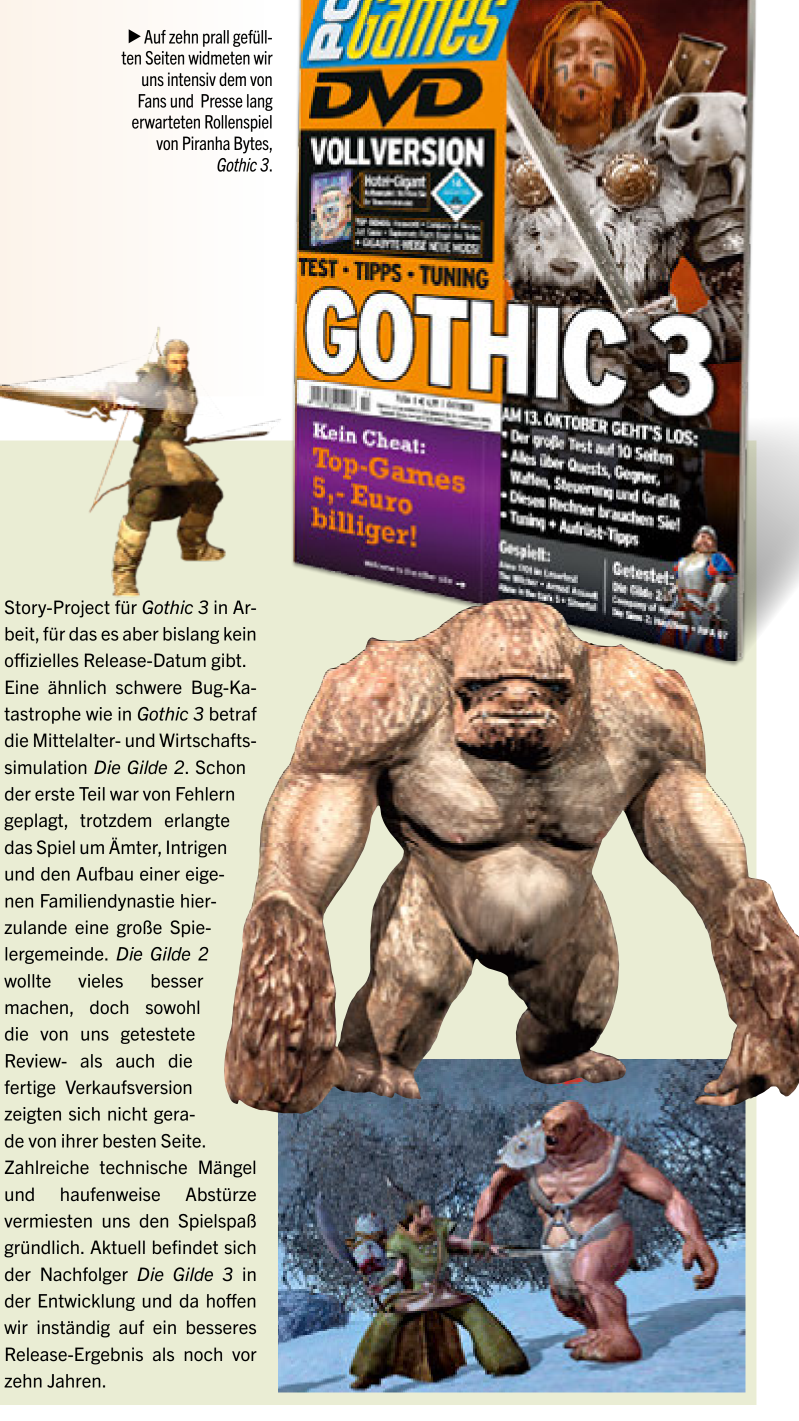


Gothic 3 und Die Gilde 2 kosteten im Test Nerven!





Tja, so kann's gehen, wenn sich zu der großen Vorfreude auf ein PC-Spiel die bittere Test-Realität mit Haken und Ösen gesellt. In der Ausgabe 11/2006 machten gleich zwei Titel aus deutschen Landen unseren Testern das Leben schwer. Mit *Gothic 3* stand uns das wohl wichtigste Rollenspiel für dieses Jahr ins Haus. Doch anstelle einer fertigen Fassung mussten wir uns zunächst mit mehreren völlig unausgereiften Beta-Versionen begnügen. So schön und faszinierend sich uns die Spielwelt Myrtana auch präsentierte, die ständigen Bugs sägten heftig am Nervenkostüm. Und doch waren an fast jeder Ecke die Stärken des Rollenspiels deutlich erkennbar. Bugs, die erst durch Community-Patches behoben wurden, begleiteten *Gothic 3* aber auch noch Jahre nach Release. Das jüngste Update für den Patch 1.75.14 erschien Anfang 2015. Außerdem ist seit einigen Jahren ein großes Community-Story-Project für *Gothic 3* in Arbeit, für das es aber bislang kein offizielles Release-Datum gibt. Eine ähnlich schwere Bug-Katastrophe wie in *Gothic 3* betraf die Mittelalter- und Wirtschaftssimulation *Die Gilde 2*. Schon der erste Teil war von Fehlern geplagt, trotzdem erlangte das Spiel um Ämter, Intrigen und den Aufbau einer eigenen Familiendynastie hierzulande eine große Spielergemeinde. *Die Gilde 2* wollte vieles besser machen, doch sowohl die von uns getestete Review- als auch die fertige Verkaufsversion zeigten sich nicht gerade von ihrer besten Seite. Zahlreiche technische Mängel und haufenweise Abstürze vermiesten uns den Spielspaß gründlich. Aktuell befindet sich der Nachfolger *Die Gilde 3* in der Entwicklung und da hoffen wir inständig auf ein besseres Release-Ergebnis als noch vor zehn Jahren.



▶ Auf zehn prall gefüllten Seiten widmeten wir uns intensiv dem von Fans und Presse lang erwarteten Rollenspiel von Piranha Bytes, *Gothic 3*.

Mit Schiff und Planke

Anno 1701 in der PC-Games-Sneak-Peek



Selten hatten wir so viele Bewerber für eine Sneak Peek wie bei *Anno 1701*. So ermöglichten wir es insgesamt sieben Lesern, sich einen ganzen Tag lang mit dem Aufbau und dem Optimieren von Siedlungen, Warenketten und Handelsrouten zu beschäftigen. Mit von der Partie waren auch *Anno*-Produktmanager André Bernhardt und Produktionsdirektor Thomas Pottkämper, um für Fragen bereitzustehen. Die weit fortgeschrittene Version des Spiels lief so problemlos und rund, dass *Anno 1701* in allen sechs Kriterien (Grafik, Aufbauteil, Handel, Steuerung, KI und Mehrspielermodus) unsere Leser vollends überzeugte.



Bei der Sneak Peek für die Ausgabe 11/2006 hatten wir zusammen mit sieben PC-Games-Lesern und zwei Entwicklern von Related Designs viel Spaß beim Siedeln und Entdecken in *Anno 1701*.

Siegertreppchen für Strategen



Company of Heroes: Gold und neuer Genreprimus

Grafik-Referenz, Sound-Award und eine Spielspaßwertung von 90 – keine Frage, Entwickler Relic Entertainment räumte mit seinem Echtzeitstrategiespiel *Company of Heroes* ganz groß ab. In dem taktisch anspruchsvollen Kriegsspektakel stimmte aber auch so gut wie alles. Neben seiner fast filmreif zu nennenden Präsentation mit packender Story bot das Spiel durch die Bank abwechslungsreiche Missionen und eine clevere KI-Leistung. Lediglich die Spielzeit hätte ruhig etwas länger ausfallen dürfen, denn die war aufgrund der brillanten Unterhaltung in der Kampagne mit 15 Levels viel zu schnell vorbei. Zum Glück konnte man sich im Skirmish-Modus und im Mehrspielermodus auch nach Kampagnenende ordentlich austoben. Trotzdem wünschten wir uns raschen Missionsnachschub, den es erst 2007 mit dem Add-on *Opposing Fronts* gab.

Joint Task Force: Silber für den Anti-Terrorkrieg



Beim Anti-Terror-Setting in Strategiespielen schwebte uns noch die grausige Vorstellung des mehr als verunglückten *War on Terror*, entwickelt von Digital Reality, vom April 2006 vor Augen. Doch glücklicherweise erwies sich *Joint Task Force* von Most Wanted Entertainment nicht als ebensolcher Rohrkrepierer. Im Gegenteil, das Spiel bot handwerklich solide und gute Kost. Grafik und Sound kamen zwar nicht an das herausragende *Company of Heroes* heran, dafür waren die Missionen ganz ordentlich designt und lieferten reichlich Taktikpotenzial. Abzüge gab es für die schon fast genretypische Schwäche in puncto Wegfindung und für die eingeschränkte Kamerasicht. Nett gedacht, aber nicht konsequent genutzt war der Umgang mit Kollateralschäden. So begleitete in einigen wenigen Missionen ein TV-Team den Spieler, um dessen Aktionen zu bewerten. Außerdem galt es, Opfer unter den Zivilisten zu vermeiden.

Faces of War: Bronzener Hardcore-Taktikbrocken

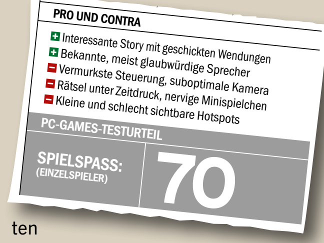
Das ukrainische Entwicklerteam Best Way machte sich schon 2004 mit seinem knüppelharten Taktik- und Strategiespiel *Soldiers: Heroes of World War 2* einen guten Namen bei Hardcore-Spielern. Auch der Quasi-Nachfolger *Faces of War* sollte in diese Fußstapfen treten. Neben seiner stimmigen Grafik und Atmosphäre waren es vor allem die groß inszenierten Schlachtmissionen, die Taktiker mitunter stundenlang an den Monitor fesseln konnten. Vorausgesetzt, man brachte die nötige Portion Geduld und Frustresistenz mit. Kleinteilige Menüs und das kaum überschaubare, übertriebene Mikromanagement für die einzelnen Einheiten sorgten nicht gerade für einen gelungenen Spielfluss. Aktuell arbeitet Best Way an einer Multiplayer-Variante seiner WW2-Spiele, die auf den Namen *Soldiers: Arena* hört, der Release ist aber noch unklar.



Serientiefpunkt

Baphomets Fluch: Der Engel des Todes

Dass sich der unheilschwangere Untertitel des klassischen Adventures als so treffend erweisen würde, hätten wir nicht gedacht. Mit dem vierten Teil hielt eine 3D-Grafik sowie die damit verbundene Wegfindung und Steuerung Einzug in die Rätselreihe. Und genau das sorgte im Test für einen dicken Malus. Etliche Aufgaben unter Zeitdruck verkamen dank der störrischen, dynamischen Kamera immer wieder zu lästigen Trial-and-Error-Aktionen. Zudem trübten nervige Minispielchen sowie schlecht erkennbare Hotspots den Spielspaß. Obendrein kam die Story nur mäßig in Fahrt und litt zudem unter unlogisch inszenierten Szenen. Immerhin konnte die gelungene Vertonung einiges ausgleichen und die Atmosphäre halbwegs retten. Doch anstatt die Adventure-Reihe mit einem würdigen Nachfolger zu versehen, landeten die Entwickler mit Teil 4 nur auf dem schlechtesten Wertungsplatz der Serie. Sieben Jahre später erschien *Baphomets Fluch 5: Der Sündenfall*. Darin kehrte das Adventure zur alten Stärke zurück, mit stimmiger 2D-Grafik, logischen Rätseln und insgesamt wieder überzeugendem Gameplay.





Protagonist George (rechts) und seine charmante Partnerin Nico (links) konnten im ersten und einzigen 3D-Auftritt in *Baphomets Fluch* leider nicht überzeugen.

Makaber!

Anzeigenfehlgriff

Vor dem Hintergrund der aktuellen, weltweiten Terror-Situation würde die hier abgebildete Werbedarstellung zu *Joint Task Force* sicherlich für einigen Diskussionszündstoff sorgen.





269,–

DXRacer Formula Gaming Chair

- Spielsitz • aus hochwertigem Kunstleder
- Sitzbreite: 315-370mm
- Sitzhöhe (einstellbar): ca. 44 - 54 cm
- Gasdruckdämpfer, Kopfkissen, Lendenkissen, Wippfunktion (12°, sperrbar)

NJZDX3






299,–

Acer GN276HL

- LED-Monitor, TN-Panel 69 cm (27") Diagonale
- 1.920x1.080 Pixel (Full HD) • 1 ms Reaktionszeit (GtG) • Kontrast: 100.000.000:1 (dynamisch)
- Energieeffizienzklasse: B • Neigbarer Standfuß
- Helligkeit: 300 cd/m² • HDMI, DVI-D, VGA, Audio

V6LA0032

SAMSUNG

219,90

Samsung C27F396FH

- LED-Monitor • 68 cm (27") Diagonale
- 1.920x1.080 Pixel (Full HD)
- 4 ms Reaktionszeit (GtG) • Blickwinkel 178°
- Energieeffizienzklasse: A • Neigbarer Standfuß
- Helligkeit: 250 cd/m² • HDMI (HDCP), VGA

V6LU0025

ASUS IN SEARCH OF INCREDIBLE



1.399,–

ASUS G752VT-GC046D

- 43,9 cm (17,3") • Non Glare (1.920 x 1.080)
- Intel® Core™ i7-6700HQ Prozessor (2,6 GHz)
- 8 GB DDR4-RAM • 1.000 GB SATA
- NVIDIA GeForce® GTX 970M 3 GB VRAM
- USB 3.0, Bluetooth 4.0

PL8A87

109,90

Razer Ornata Chroma

- Razer™ Mecha-Membran-Technologie
- Razer Chroma-Hintergrundbeleuchtung
- halbhohe Tastenkappen • 10-Tasten-Rollover
- eigener Gaming-Modus • unterstützt Razer Synapse

NTZR3E

htc



899,–

HTC Vive

- Virtual-Realität-Brille • Auflösung: 2160x1200
- Bildwiederholungsrate: 90 Hz • inkl. zwei Controllern & zwei Lighthouse Basisstationen
- Volle Unterstützung durch Steam VR
- Anschlüsse: USB 2.0, HDMI, Mini-DisplayPort

Q#HH02

Sharkoon

39,99

Sharkoon SKILLER SGM1

- optische Gaming-Maus • 10.800 DPI
- 12 programmierbare Tasten • 4-Wege-Scrollrad
- 30 G • 1000 Hz Ultrapolling
- DPI-Stufen wählbar
- anpassbares Gewichtssystem: 6x 4 Gramm

NMZS5V





59,90

Sharkoon Skiller MECH SGK1

- mechanische Gaming-Tastatur
- Kailh Red Schalter • N-Key-Rollover
- Anti-Ghosting • weiße Beleuchtung, anpassbar, inkl. Beleuchtungseffekte
- integrierte Handballenauflage

NTZS72

ozone



79,90

Ozone STRIKE Battle

- Gaming-Tastatur • Cherry MX-Brown
- 87 Tasten • Anti-Ghosting mit Full-Key-Rollover
- rote LED-Beleuchtung mit Effekten
- USB-Abfragerate einstellbar (125Hz/250Hz/500Hz/1000Hz)

NTZH91







59,90

Steelseries Siberia 200

- Headset • 10 Hz bis 28 Khz Frequenz
- 50 mm Treiber • Ausziehbares Mikrofon
- 1,8 Meter-Kabel • geschlossene Bauform
- Weiß

KH#I5L

Sharkoon

19,99

Sharkoon Skiller SGH1

- Headset • Frequenz: 20 Hz - 20 kHz
- Impedanz: 32 Ohm
- für PCs/Notebooks, moderne Konsolen und Smartphones
- 40-mm-Treiber • modulares Kabelsystem

KH#S58

Sharkoon



49,99

Sharkoon S25-W

- Midi-Tower • Einbauschächte extern: 2x 5,25"
- Einbauschächte intern: 3x 3,5", 2x 2,5"
- inkl. drei Lüfter • Front: 2x USB 3.0, 2x Audio
- für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXSL3

Thermaltake



64,90

Thermaltake Versa C21 RGB

- Midi-Tower • Einbauschächte extern: 2x 5,25"
- Einbauschächte intern: 2x 3,5", 3x 2,5"
- inkl. einem Lüfter
- Front: 1x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x Audio
- Window-Kit • für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXTDK







ALTERNATE GmbH | Philipp-Reis-Straße 2-3 | 35440 Linden | Fon: 06403 - 90 50 40 | info@alternate.de




484,-

ASUS GeForce GTX 1070 DUAL OC

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 1070
- 1582 MHz Chiptakt (Boost: 1771 MHz)
- 8 GB GDDR5-RAM (8,0 GHz)
- 1920 Shadereinheiten
- DirectX 12 und OpenGL 4.5
- 2x DisplayPort, 2x HDMI, DVI • PCIe 3.0 x16

JFXV0C15




759,-

ASUS STRIX-GTX1080-A8G-GAMING

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 1080
- 1670 MHz Chiptakt (Boost: 1809 MHz)
- 8 GB GDDR5X-RAM (10,0 GHz)
- 2560 Shadereinheiten
- DirectX 12 und OpenGL 4.5
- 2x DisplayPort, 2x HDMI, DVI • PCIe 3.0 x16

JFXV0C11

GIGABYTE



319,-

GeForce GTX 1060 G1 Gaming 6G

- Grafikkarte • NVIDIA® GeForce® GTX 1060
- 1.594 MHz Chiptakt (Boost: 1.809 MHz) • 6 GB GDDR5-RAM (8,0 GHz)
- 1.280 Shadereinheiten • 1.594 MHz Chiptakt (Boost: 1.809 MHz)
- 3x DisplayPort, HDMI, DVI • PCIe 3.0 x16

JFXY0C10

ZOTAC



799,-

ZOTAC GTX 1080 AMP! Extreme

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 1080
- 1771 MHz Chiptakt (Boost: 1911 MHz)
- 8 GB GDDR5X-RAM (10,8 GHz)
- 2560 Shadereinheiten
- DirectX 12 und OpenGL 4.5
- 3x DisplayPort, HDMI, DVI • PCIe 3.0 x16

JFXT0C02

SAPPHIRE



299,-

Sapphire Radeon RX 480 NITRO+

- Grafikkarte • AMD Radeon RX 480
- 1.342 MHz Chiptakt • 8 GB GDDR5-RAM (8,0 GHz)
- 2.304 Shadereinheiten
- DirectX 12 und OpenGL 4.5
- 2x DisplayPort, 2x HDMI, DVI • PCIe 3.0 x16

JFXS0D01

ASUS IN SEARCH OF INCREDIBLE



319,-

ASUS Radeon RX 480 STRIX GAMING DC II OC

- Grafikkarte • AMD Radeon RX 480
- 1310 MHz Chiptakt
- 8 GB GDDR5-RAM (8,0 GHz)
- DirectX 12 und OpenGL 4.5
- 2x DisplayPort, 2x HDMI, DVI-D • PCIe 3.0 x16

JFXV0D02

msi



174,90

MSI Z170A GAMING M5

- ATX-Mainboard • Sockel 1151
- Intel® Z170 Express • CPU-abhängige Grafik
- Gigabit-LAN • USB 3.1 • HD-Sound
- 4x DDR4-RAM • 6x SATA 6Gb/s, 2x M.2, 2x SATAe• 2x SATAe • 3x PCIe 3.0 x16, 4x PCIe 2.0 x1

GKEM33



ASUS IN SEARCH OF INCREDIBLE

159,90

ASUS Z170 PRO GAMING/AURA

- ATX-Mainboard • Sockel 1151 • Intel® Z170
- CPU-abhängige Grafik • Gigabit-LAN
- USB 3.1 • 4x DDR4-RAM • 4x SATA 6Gb/s, 1x M.2, 1x SATAe
- HD-Audio • 6x SATA 6Gb/s, 1x M.2

GKEA60



AMD

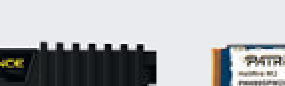
199,90

AMD FX-9590

- Sockel-AM3+-Prozessor • Vishera
- 8x 4,7 GHz Kerntakt • TurboCore bis 5,0 GHz
- 8 MB Level-2-Cache • 8 MB Level-3-Cache
- ohne Lüfter

HA9A02





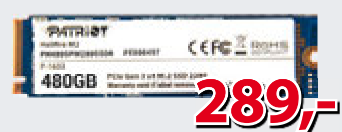
199,90

Corsair DIMM 32GB DDR4-3000 Kit

- Arbeitsspeicher-Kit
- CMK32GX4M2B3000C15
- Timing: 15-17-17-35
- DIMM DDR4-3.000 (PC4-24.000)
- Kit: 2x 16 GB

IFIG5R32

PATRIOT



289,-

Patriot Hellfire M.2 480 GB

- Solid-State-Drive • PH480GPM280SSDR
- 480 GB Kapazität • 3000 MB/s lesen
- 2200 MB/s schreiben • 116.000/210.000 IOPS
- Interface: NVMe 1.2 • M.2 2280-Bauform

IMJMPX00



SEAGATE

112,90

Seagate ST2000DX002 2 TB

- Interne Hybrid-Festplatte • ST2000DX002
- 2 TB Kapazität • 64 MB Cache • 7.200 U/min
- 9,5 ms (Lesen) • 3,5"-Bauform • SATA 6Gb/s
- 8 GB NAND

AFBS38



28,99

Landwirtschafts-Simulator 17

- Stelle Dich den Herausforderungen der modernen Landwirtschaft! Tauche ein in eine riesige offene Welt voll mit neuen Spielinhalten: Neue Fahrzeuge, Tiere, Pflanzenarten, Spielmechaniken und einer detailreichen Spielumgebung!

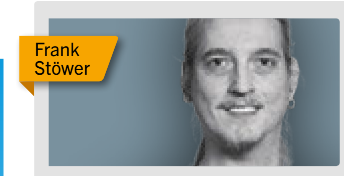
YSMCB6



Ultra HD auf dem Prüfstand

Seite 106 PCs bieten mehr Grafikleistung als je zuvor und High-Res-Gaming wird zum Verkaufsargument. Ist das 4K-Zeitalter angebrochen?

GPU aufrüsten und noch Strom sparen



Frank Stöwer

Letzten Monat war es so weit: Nvidias neue Mittelklasse, die GTX 1060, hat mich so schwer beeindruckt, dass ich mich entschied, meinem Rennspiel-PC, auf dem *Assetto Corsa* in UHD läuft, eine solche Grafikkarte zu spendieren. Anders als andere Spieler, die ein GPU-Upgrade planen, hatte ich dabei aber nicht nur den reinen Fps-Leistungsgewinn im Kopf. Ich wollte auch etwas gegen die hohen Temperaturen in meinem InWin-904-Designergehäuse (Glas für die Seitenteile/Body aus einem Alu-Block gefräst) tun. Gerade im vergangenen Sommer wurde die stark übertaktete Asus Radeon R9 290X Matrix Platinum heiß und laut, da der 92-mm-Hecklüfter des InWin 904 es nur begrenzt schaffte, die warme Luft aus dem Gehäuse zu befördern. Nachdem ich jedoch den Krachmacher und Hitzkopf R9 290X aus dem PC verbannt und ihn durch die GTX 1060 ersetzt habe, waren nicht nur die hohe Geräuschkulisse und die Hitzeproblematik verschwunden. Die Performance bei *Assetto Corsa* fiel besser aus und alle Mikroruckler waren verschwunden. Zudem verbrauchte das komplette System jetzt deutlich weniger Strom – laut Rechnung spare ich bei zwei Stunden täglicher Spielzeit 30 Euro jährlich. Mein Wechsel von einer alten Chip-Architektur auf eine brandneue (Hawai auf GP106) war also nicht nur in puncto Fps-Leistung und Temperaturreduktion ein voller Erfolg.

Die PC-Games-Referenz-PCs

Mit welcher Hardware läuft ein Spiel flüssig und wie viel Geld muss ich dafür ausgeben? Diese Fragen beantworten wir anhand von drei Referenzrechnern aus drei Preiskategorien.



Seite: 100



Seite: 101



Seite: 102

Die PC-Games-Referenz-PCs



Die Kombination aus FX 8350 und RX 480/4G garantiert flüssiges Spielvergnügen in Full-HD. Lediglich bei einigen Titeln ist aufgrund der 4 GB VRAM eine Detailreduktion nötig.

CPU



Hersteller/Modell: ....AMD FX- 8350
........................+ AMD Wraith Kühler (Boxed)
Kerne/Taktung: ....4m/8t/4,0 GHz (Turbo: 4,2 GHz)
Preis: ....160 Euro

ALTERNATIVE

Für einen echten Intel Vierkerner wie der **Core i5-6500** müsst ihr mit **186 Euro** tiefer ins Portemonaie greifen als bei **AMDs FX-8350**. Wer oft Titel spielt, bei denen die Mehrkernoptimierung nur geringfügig ausfällt und die vom hohen Takt profitieren, dem empfehlen wir den **Core i3-6300** für **127 Euro**.

GRAFIKKARTE

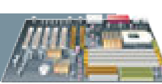


Hersteller/Modell: ....Sapphire RX 480 Nitro+ OC 4GB
Chip-/Speichertakt: .....1.208 (Boost: 1306)/3.500 MHz
Speicher/Preis: ....4 Gigabyte GDDR5/**220 Euro**

ALTERNATIVE

Bei einen Großteil aller aktuellen Titel reichen die **4 GB Speicher** der **Sapphire Radeon RX 480 Nitro+ OC 4GB** für eine FUll-HD-Auflösung noch aus. Wollt ihr jedoch mit WQHD- oder UHD-Optik spielen, empfehlen wir die **Sapphire Nitro+ OC 8GB** für **285 Euro,** da die GPU über **8 GB VRAM** verfügt.

MAINBOARD



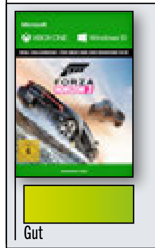
Hersteller/Modell: .... Asus M5A97 R2.0
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel AM3+ (AMD 970)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... DDR3, PCIe x16 2.0 (2), x1 2.0 (2), PCI (2)/**67 Euro**

ALTERNATIVE

Wer mehr Ausstattung wünscht, der wird mit dem **Asrock 970A-G/3.1** (Preis: 78 Euro) fündig. Die AM3+-Platine verfügt über je zwei USB-3.0- und USB-3.1-Typ-A-Anschlüsse sowie einen m.2-Port. Wählt ihr dagegen die Intel-CPU für euren Spiele-PC, empfehlen wir das **Asrock Z170 Gaming K4** für **116 Euro.**

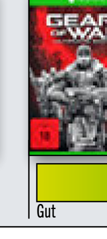
1080P UND MAX. DETAILS MÖGLICH

- Bei *Forza Horizon 3* solltet ihr auf Multisampling verzichten und das 60-Fps-Lock aktivieren.
- Beim neuesten *Battlefield*-Teil knackt ihr mit allen Details in 1080p die 60-Fps-Grenze.
- Wenn euch 60 Fps in *Gears of War: UE* nicht reichen, solltet ihr ein paar Details verringern.



Gut




Gut bis optimal



Gut

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Antec P100 (nicht gedämmt), 2x 120-mm- .... Lüfter inklusive (**65 Euro**)
Netzteil: .. XFX TS Gold Series 650 Watt (**69 Euro**)
Laufwerk: . Samsung SH-224FB (DVD-RW) (**10 Euro**)

SSD/HDD



Hersteller/Modell: .... Samsung SSD 750 Evo
.... Toshiba DT01ACA 3TB
Anschluss/Kapazität: .... SATA3 6GB/s 250 GByte/
.... 3.000 GByte
U pro Min./Preis: ....–/7.200/**64 Euro/80 Euro**

RAM



Hersteller/Modell: .... Corsair Vengeance Pro
.... CMY8GX3M2A1866C9
Kapazität/Standard:...2 x 4 Gigabyte/DDR3-1866
Timings/Preis: ....9-10-9-27/**46 Euro**

SHARKOON SKILLER SGM1: NEUE, GÜNSTIGE SPIELERMAUS MIT RGB-BELEUCHTUNG

Die Skiller SGM1 Gaming-Maus ist der neueste Nager in Sharkoons Skiller-Serie. Der bietet neben einer Abtastung per Infrarot-LED auch eine bunte Beleuchtung.

Sharkoons Skiller SGM1 Gaming-Maus mit RGB-Beleuchtung ist mit einem optischen Pixart PMW3336 Sensor (maximale Abtastrate: 10.800 Dpi) ausgestattet und verfügt über fünf zusätzliche frei programmierbare Makro-Tasten. Dazu kommt ein System aus sechs je vier Gramm schweren Gewichten mit denen der Spieler das Gesamtgewicht der Skiller SGM1 von 106 bis 130 Gramm einstellen kann. Um eine möglichst lange Lebensdauer zu gewährleisten, liefert Omron die Schalter für die linke und rechte Maustaste. Zusammen mit den fünf weiß beleuchteten Makro-Tasten sowie dem DPI-Umschalter sind so insgesamt 12 Tasten vorhanden, deren Funktionen sich mittels der Sharkoon Gaming-Software nach Nutzerwünschen anpassen lassen. Die Maussoftware kommt auch ins Spiel, wenn die RGB-Beleuchtungsfarben des Vier-Wege-Mausrad oder des Skiller-Logos angepasst oder voreingestellte Effkete aufgerufen werden sollen.

Das Festlegen der sechs Dpi Stufen erfolgt ebenfalls mit dem Hilfsprogramm. Eine beleuchtete Anzeige an der mit einem Speicher bestückten Sharkoon Skiller SGM1 gibt Auskunft über die gewählte Abtastrate. Des Weiteren findet man in Sharkoons Gaming-Software Optionen zur Makroprogrammierung sowie zur manuellen Einstellung der Polling-Rate. Der empfohlene Verkaufspreis des Eingabegeräts für Rechtshänder liegt bei 40 Euro.

▼ Zur umfangreichen und für einen Preis von 40 Euro mehr als angemessenen Ausstattung gehören unter anderem die RGB-Beleuchtung (Mausrad/Logo), das Gewichtssystem, fünf Makrotasten, die Daumenablage sowie die gelungene Software.





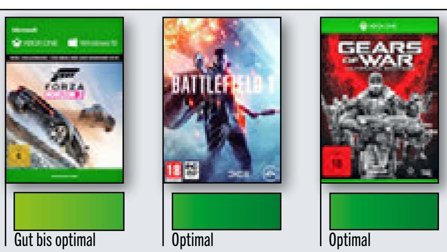


MITTELKLASSE-PC

In 1080p braucht ihr mit diesem PC auf kein Detail verzichten. Das gilt bei einigen Titeln auch noch für die WQHD-Auflösung von 2.560 x 1.440 Bildpunkten.

OPTIMALER SPIELEN IN FULL HD

- Dank der guten Leistung der GTX 1060 erzielt ihr bei *Forza Horizon 3* auch mit 4x MSAA 60 Fps.
- Die GTX 1060 stemmt in *Battlefield 1* auch eine Auflösung von 2.560 x 1.440 mit rund 60 Fps.
- *Gears of War Ultimate Editon* läuft in 1080p absolut flüssig, selbst in WQHD noch mit 50 Fps.



CPU



Hersteller/Modell: .... Intel Core i5-6600K (Skylake) .... + Scythe Fuma
Kerne/Taktung: .... 4c/4t/3,5 GHz (Turbo 3,9 GHz)
Preis: .... **225 Euro** + **45 Euro**

ALTERNATIVE

Ausreichend gekühlt lässt sich **Intels Core i5-6600K** noch um einiges übertakten. Wenn dagegen mit etwas weniger Prozessorleistung/-takt zufrieden ist, der kann seinem Spielerechner den günstigeren **Core i5-6500 (4c/4t; 3,2/3,6 GHz)** für **188 Euro** spendieren, dessen Multiplikator festgelegt ist.

GRAFIKKARTE

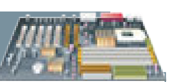


Hersteller/Modell: .... Gigabyte GTX 1060 G1 Gaming
Chip-/Speichertakt: ..... 1.620 (1.847 Boost)/4.007 MHz
Speicher/Preis: .... 6 GByte GDDR5/**292 Euro**

ALTERNATIVE

Nvidias neue Mittelklasse **GTX 1060/6G** verbraucht wenig Strom, ist leise und in vielen Spielen einen Tick flotter als die **RX 480**. Dafür läuft die AMD-Karte unter **DX12** zur Höchstform auf. Wer also vorwiegend **DX12-Titel** wie *Hitman* oder *Deus Ex: Mankind Divided* spielt, für den wäre die **MSI RX 480 Gaming X 8G** für **292 Euro** eine passende Alternative.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... Asrock Z170 Gaming K4
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel 1151 (Z170)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4x DDR4, PCIe x16 3.0 (2), x1 .... (3), USB 3.0 (6), m.2 (1)/**116 Euro**

ALTERNATIVE

Wenn ihr den schnellen **DDR3-RAM** eures alten Systems noch weiterverwenden wollt, empfehlen wir euch die DDR3-Variante der oben aufgeführten **Asrock-Platine**, das **Z170 Gaming K4/D3** für **115 Euro**. Das Board verfügt über dieselbe Ausstattung wie das nur mit **DDR4-Speicher** kompatible Modell.

RAM



Hersteller/Modell: .... G.SKill Trident X .... (F4-3200C16D-16GTZ)
Kapazität/Standard: .. 2x 8 Gigabyte/DDR4-3200
Timings/Preis: .... CL16-16-16-35/**100 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Corsair Carbide 600C (Sichtfenster), 2x 140-mm- .... und 1x 120-mm-Lüfter mitgeliefert (**131 Euro**)
Netzteil: .. Be quiet Straight Power 10 700W, 700 Watt .... Kabelmanagement (**120 Euro**)
Laufwerk: . LG GH25NSCO DVD-RW (**10 Euro**)

SSD/HDD



Hersteller/Modell: ...... Samsung SSD 750 Evo, Hitachi .... Deskstar (HDS724040ALE640)
Anschluss/Kapazität: .... SATA3 6Gb/s/500 GB/4.000 GB
U pro Min./Preis: .... -/7.200/**120 Euro**/**145 Euro**

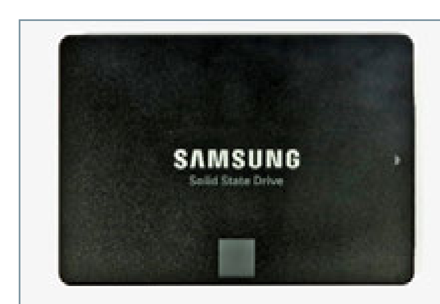
Vektorgrafiken: © Taras Livyy, Brad Pict – Fotolia.com

SAMSUNG SSD 750 EVO MIT 500 GB: GROSS, FLOTT, GÜNSTIG UND OPTIMAL FÜR DIE MITTELKLASSE

In einem spielertauglichen Rechner dienen HDDs mittlerweile immer mehr als Datengrab. Für das Betriebssystem sowie das ein oder andere Spiel ist eine SSD wie Samsungs SSD 750 Evo mit 500 GB sehr gut geeignet.

Mit der SSD 850 Evo hat der koreanische Hersteller Samsung zwar eine wesentlich günstigere SSD als das teure Pro-Modell im Angebot, aber auch diese ist nicht günstig genug, um im unteren Preissegment zu konkurrieren. Das soll die Samsung SSD 750 Evo nun erledigen, deren größtes Modell der Hersteller erst vor kurzem einführte. Bei der 750 Evo handelt es sich im Prinzip um eine Art Mischung aus SSD 850 und 840 Evo: Der Controller kommt vom neueren Modell, während Samsung beim TLC-Speicher wie bei der SSD 840 Evo noch auf eine planare Bauweise setzt. Der Unterschied zeigt sich vor allem bei längeren Lastphasen, wo der Turbo-Write-Cache überläuft. Dieser ist bei den beiden kleineren Varianten nur 3 Gigabyte groß, der 500 Gigabyte-Version stehen 6 Gigabyte Pseudo-SLC-Speicher zur Verfügung.

Die Schreibraten der mit „gut" bewerteten Samsung SSD 750 Evo ohne Turbo Write liegen bei 130, 250 und 300 MB/s (SSD 750 mit 120, 250 respektive 500 Gigabyte). Kurze Lastspitzen – und damit den weitaus größten Teil des Alltags – bewältigen die SSDs aber sehr flott. Im Vergleich zur 850er-Serie kürzt Samsung die Garantielaufzeit auf drei Jahre, womit der Hersteller aber immer noch auf Augenhöhe mit den Anbietern anderer preiswerter SSDs liegt. Der Preis fällt mit rund 120 Euro für die 500-GB-Variante (28 Cent pro GB) gut aus. Wer beim PC-Kauf jeden Cent einzeln umdrehen muss, dem empfehlen wir das 250-GByte-Modell der Samsung SSD 750 Evo, das bereits für 70 Euro (30 Cent pro Gigabyte) zu haben ist (siehe Einsteiger-PC).





HIGH-END-PC

Von Problemen mit der CPU-Last bei UWP-Titeln abgesehen, verfügt unser High-End-PC über ausreichend Leistung für das Spielen mit allen Details in WQHD und teils noch in UHD.

CPU



Hersteller/Modell: .... Intel Core i7-6800K (Broadwell E) + Scythe Fuma
Kerne/Taktung: .... 6c/12t/3,4 GHz (Turbo 3,6 GHz)
Preis: .... 430 Euro + 45 Euro

ALTERNATIVE

Mit dem **Core i7-6800K** verfügt euer System über einen echten Sechskerner. Wer sparen möchte und mit etwas weniger Leistung bei mehrkernoptimierten Spielen auskommt, trifft mit dem **Core i7-6700K (4c/8t)** für **330 Euro** eine gute Wahl.

Vektorgrafiken: © Taras Livyy, Brad Pict – Fotolia.com

GRAFIKKARTE

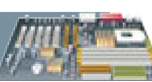


Hersteller/Modell: .... Zotac GTX 1070 AMP! Extreme
Chip-/Speichertakt: ..... 1.620 (1.949 Boost)/4.104 MHz
Speicher/Preis: .... 8 GDDR5/**475 Euro**

ALTERNATIVE

Für **1080p** und **1440p** seid ihr mit der **GTX 1070** von **Zotac** bestens gerüstet – für UHD muss mehr Grafikleistung her. Die liefern die **Inno 3D GTX 1080 iChill X3** für **677 Euro** oder AMDs GPU-Flaggschiff die **Asus R9 Fury X** für **690 Euro**.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... Asrock X99 Extreme4/3.1
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel 2011-v3 (X99)
Zahl Steckplätze/Preis: ...... 8x DDR4, PCI-E x16 3.0 (3), 2.0 x16 (3), M.2/**225 Euro**

ALTERNATIVE

Die **Asrock-Platine** verfügt über reichlich Anschlüsse wie einen **m.2-** und zwei USB-3.1-Ports. Entscheidet ihr euch jedoch für den **Core i7-6700K**, benötigt ihr ein passendes **Sockel-1151-Board**, etwa das **Asrock Z170Gaming K4** für **116 Euro**.

RAM



Hersteller/Modell: .... Corsair Vengeance LPX
.... (CMK32GX4M2B3333C16)
Kapazität/Standard: . . . 4 x 8 Gigabyte/DDR4-2666
Timings/Preis: .... 16-18-18-36/**200 Euro**

SSD/HDD



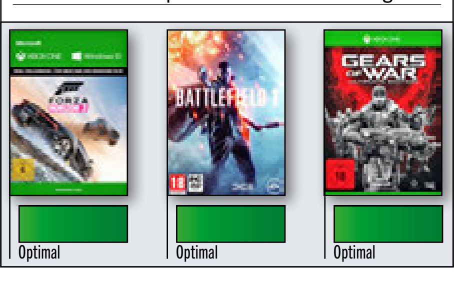
Hersteller/Modell: ...... Samsung SSD 850 Evo 1TB/ Western Digital Red (WD60EFRX)
Anschluss/Kapazität: .... SATA3 6Gb/s/1.000 GB/6.000 GByte
U pro Min./Preis: .... -/7.200/**299 Euro/280 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: . . Be quiet Dark Base 900 Pro, Seitenteile aus .... Glas, 3x 140-mm-Lüfter mitgeliefert (**206 Euro**)
Netzteil: . . Seasonic Prime Titanium 650Watt (**181 Euro**)
Laufwerk: . LG BH16NS55 Blu-ray Brenner (**59 Euro**)

NICHT NUR FÜR WQHD OPTIMAL

- Wenn ihr *Forza Horizon 3* in UHD spielen wollt, solltet ihr per Framelock 30 Fps einstellen.
- *Battlefield 1* ist in UHD mit rund 40 Fps spielbar. In WQHD verdoppelt sich die Fpsrate auf über 80 Fps.
- In *Gears of War UE* könnt ihr die UHD-Auflösung einstellen. Die Fps-Rate schwankt allerdings.



▼Beim semipassiven Seasonic Prime Titanium fängt der Lüfter erst bei ca. 50 Prozent Last an zu drehen. Die 500 U/min des Lüfters sorgen dann für eine erträgliche Lautheit von 0,4 Sone.



SEASONIC PRIME TITANIUM 650 WATT: NETZTEIL MIT SEMIPASSIVER KÜHLUNG

Lange hat es gedauert, doch nun startet Seasonic mit der neuen Prime-Serie in den Markt. Wir testen den für den High-End-PC bestimmten 650-Watt-Ableger.

Seasonic bringt unter dem Prime-Label zunächst drei 80-Plus-Titanium-Netzteile auf den Markt. Wir haben das 650er-Exemplar zum Test geladen und festgestellt: Nicht nur bei der 80-Plus-Verifikation und 230V-Effizienz, sondern auch bei Spannungsabweichungen, Hold-up-Time und Restwelligkeit werden Spitzenwerte abgeliefert. So steht schon im Niedriglastbereich (10 Prozent Auslastung) eine Effizienz von fast 92 Prozent, bei halber Auslastung gar über 95 Prozent zu Buche. Auf getrennte 12-Volt-Schienen wurde verzichtet. Zusätzlich ist das Prime Titanium 650 W (Wertungsnote: sehr gut minus) vollmodular – es können alle Kabel einschließlich des 24-Pin-ATX abgenommen werden – und semipassiv gekühlt. Der temperaturgesteuerte 140-Millimeter-Lüfter dreht also nur, wenn er benötigt wird. In unserem Test war dies erst bei knapp 50 Prozent Last der Fall, bis dahin arbeitet das Netzteil lautlos. Darüber liegen stets um die 500 U/pm an, resultierend in einer Lautheit von 0,4 Sone – das ist zwar sehr leise, aber nicht perfekt. Per rückseitigem Schalter kann in einen permanent aktiven Betrieb gewechselt werden. Nichts zu beanstanden gibt es bei Verarbeitung und Ausstattung: Die Kapazitoren auf Primär- und Sekundärseite sind hochwertig; Kabelset und -längen sind mehr als ausreichend, Sleeves und Ummantelungen sind flexibel ausgeführt. Seasonic legt außerdem Klett- und Kunststoff-Kabelbinder sowie Schrauben, Case Badges, eine Kabeltasche und ein ausführliches Booklet bei. Auf das Gesamtpaket gibt es zehn Jahre Garantie. Mit dem Titanium Prime legt Seasonic die Messlatte für die Konkurrenz sehr hoch.

Neue Prämien im Shop!

GADGETS & FANSTUFF

Lieferbar, solange Vorrat reicht

AKTUELLE TOP-GAMES

Lieferbar, solange Vorrat reicht

GUTSCHEINE

amazon.de

Geschenkgutschein

Betrag: € 30,-

* Amazon.de ist kein Sponsor dieses Programms. Amazon, Amazon.de, das Amazon.de-Logo und das Amazon.de-Gutschein-Logo sind Marken von Amazon EU SARL oder ihrer verbundenen Unternehmen. Den vollständigen Wortlaut der Gutscheinbedingungen finden Sie unter www.amazon.de/einloesen.

35,- EUR

Weitere Gutscheine, etwa für Gamesserver von 4players.net, finden Sie in unserem Shop!

NÜTZLICHES

USK: Ab 16 Jahren

Lieferbar, solange Vorrat reicht

LEATHERMAN
Leave nothing undone.

LED LENSER
by Zweibrüder Optoelectronics GmbH

ABO? DESWEGEN:

- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

THE DIVISION: ABRECHNUNG NACH 6 MONATEN

PC Games MAGAZIN

GEARS OF WAR 4

WORLD OF WARCRAFT: LEGION

MAFIA 3

GEFORCE GTX 1060 VS. RADEON RX 480

PREY

BATTLEFIELD 1

shop.pcgames.de



Pilotieren wie ein Profi?

Von: Frank Stöwer

Mit drei neuen CSL-Elite-Produkten erweitert Fanatec sein Portfolio unterhalb der High-End-Clubsport-Peripherie. Wie gut eignet sich die neue Mittelklasse für den virtuellen Rennsport?

Wer bei Racing-Simulationen wie *Assetto Corsa* virtuelle Rennboliden ohne Fahrhilfen steuert, benötigt eine Lenkrad-Pedal-Kombination, die kleinste Lenkkorrekturen oder sehr fein dosiertes Gasgeben und Bremsen äußerst genau umsetzt. Bei einem so hohen Anspruch sind Fanatecs Eingabegeräte der Clubsport-Serie, die viele technische Finessen und eine sehr hohe Fertigungsqualität bieten, nach wie vor das Maß aller Dinge. Der Einsteiger in den virtuellen Rennsport, dem der Preis der Fanatec-Edel-Peripherie deutlich zu hoch ausfällt, fand bisher bei Logitech (G920, aktuell ca. 275 Euro) oder Thrustmaster (T500 RS, aktuell ca. 360 Euro) eine Alternative. Mit der im Oktober in den Handel gekommenden CSL Elite Serie hat Fanatec nun auch Mittelklasse-Produkte im Portfolio, die deutlich günstiger sind als die Geräte der CS-Sparte und mit denen man vor allem Anfänger oder Gelegenheitsfahrer im Visier hat. Zum Verkaufsstart von *Assetto Corsa* für die Xbox One präsentiert man mit der CSL Elite Lenkrad Assetto Corsa Edition ein attraktives Gesamtpaket, welches auch am PC in vollem Funktionsumfang nutzbar ist. Wir schauen uns das Angebot genauer an und überprüfen, ob dessen Leistung den Preis von 690 Euro rechtfertigt.

PRALL GEFÜLLTES STARTERPAKET

Fanatecs neue CSL-Elite-Peripherie eignet sich bestens für den Einstieg in den virtuellen Rennsport.

Zum Debüt von *Assetto Corsa* für Xbox One bietet Fanatec im eigenen Webshop für 690 Euro die hier getestete CSL Elite Wheel Assetto Corsa Edition an. Die besteht aus der CSL Elite Wheelbase (320 Euro) mit Xbox One P1 Lenkrad (150 Euro) sowie der CSL Elite Pedale Load Cell (220 Euro). Wer dieses Paket vorbestellt und kauft, bekommt das Spiel gratis dazu.







CSL ELITE WHEEL BASE: STARKE BASIS FÜR WAHL-LENKRÄDER

Das Herzstück des Pakets bildet die neue Fanatec CSL Elite Wheelbase. Obwohl das Gehäuse der Steuereinheit lediglich aus Kunststoff besteht – das Clubsport-Pendant ist größtenteils aus Metall gefertigt – wirkt die neue CSL Elite Wheel Base weder billig noch fragil. Im Inneren der mit einem An/Aus- und Modus-Knopf (PC/Xbox One) sowie einer Drehzahlanzeige ausgestatteten Basis verrichtet ein Servomotor mit 6 Nm Drehmoment seine Arbeit. Der garantiert in Kombination mit dem Antriebsriemen eine realistische Kraftentfaltung sowie ein Ansprechverhalten ohne Totpunkte.

Wie beim High-End-Vorbild ist auch bei der CSL-Elite-Variante wieder Fanatecs patentiertes Quick-Release-System mit an Bord. Diese Technik erlaubt es dem virtuellen Rennsportler, das Lenkrad zu wechseln, und das sogar mitten im Spiel. So steht auch für die mit einer Tischklemme gelieferten CSL Elite Wheelbase die breit gefächerte Palette an Fanatecs teils als Replik entworfenen Lenkräder zur Verfügung. Ihr könnt also beispielsweise das CSL Lenkrad P1 für Xbox One gegen das zum Lenken von Formel 1-Fahrzeugen besser geeignete Clubsport Steering Wheel Formula (ca. 200 Euro) austauschen.

CSL LENKRAD P1 FÜR XBOX ONE: VOLANT FÜR EINSTEIGER

Die Ausstattung des CSL Lenkrad P1 fällt mit 12 Knöpfen, einem analogen Mini-Joystick, dem Mittelstreifen mit eingebautem mehrfarbigen Schaltblitz („Rev Stripe“) sowie einer in den Lenkradkranz

FANATECS LOADCELL-SYSTEM: BREMSPEDALDRUCK PER PUFFER MODIFIZIEREN

Obwohl bereits die Grundversion der CSL Elite Pedale eine brauchbare Bremssimulation abliefert, empfehlen wir die erweiterte Variante mit Loadcell-Bremse.

Fanatecs CSL Elite Pedalset ist eine um ein Bremspedal mit verstellbarem Pedaldruck und 16 Bit Auflösung erweiterte Pedalerie, bei der das ursprüngliche Bremspedal durch den Wechsel des Anschlagpuffers zum Kupplungspedal umgebaut wird. Bei der Loadcell-Bremse, respektive dem CSL Elite Pedal Loadcell Kit, könnt ihr die Steifigkeit und den Pedalweg ohne Werkzeug modifizieren und einen realistischen und starken Bremspedaldruck mit bis zu 90 kg (siehe Tabelle unten) aufbauen. Die Bremssteifigkeit des Pedals wird mithilfe von austauschbaren Elastomerfedern (siehe Bild) eingestellt. Dabei wird die Biegung des Pedalarms selbst gemessen. Im praktischen Einsatz stellten wir allerdings fest, dass sich die Bremse mit einem Pedaldruck von 40 kg oder 90 kg nur mit viel Muskelkraft betätigen lässt, wodurch die ansonsten absolut rutschfeste Pedalerie nach vorn kippt.











Härte des Gummipuffers	Max. Bremspedaldruck
45	9,75 kg
65	18,66 kg
85	40 kg
95	90 kg

integrierten dreistelligen LED-Anzeige sehr ordentlich aus. Lediglich beim Material muss der Käufer bei dem günstigen Einzelpreis von 150 Euro Abstriche machen. Anders als bei den Fanatec-Modellen ab 300 Euro ist der Lenkkranz hier lediglich mit Kunststoff und nicht mit Leder bezogen. Bei den drei Speichen kommt dagegen gebürstetes Aluminium als Material zum Einsatz, daher fällt das Gewicht mit nur 1.170 g auch erfreulich leicht aus.

Die Kunststoffbeschichtung des CSL Lenkrad P1 für Xbox One fühlt sich zwar gewöhnungsbedürftig an, trotzdem liegt der Lenker dank seines ovalen Querschnitts und geringen Durchmessers von nur 30 Zentimetern auch bei längeren Ausflügen auf die Pixelpiste sehr gut in der Hand. Dazu kommt, dass das Lenkrad eine optimale Griffigkeit bietet, obwohl es mit Kunststoff anstelle von Leder ummantelt ist. Des Weiteren sind alle Knöpfe problemlos erreichbar, das Auslösen der Schaltwippen mit dem kleinen Finger oder Ringfinger bei hektischen Lenkbewegungen ist auch möglich, gestaltet sich aber wegen den etwas zu spät auslösenden Mikroschaltern ab und an schwierig.

CSL ELITE PEDALE: NUR MIT LOADCELL-BREMSE OPTIMAL

In der Grundversion für 90 Euro besteht die aus Aluminium gefertigte CSL Elite Pedale nur aus je einer mit einem Potentiometer (12 Bit, entspricht 2 hoch 12 Druckstufen) und einer Metallverzahnung bestückten Pedaleinheit für Gas und Bremse. Fanatec packt jedoch das CSL Elite Pedalset LC mit Loadcell-Bremse (Loadcell Kit, Einzelpreis: 140 Euro) ins Starterpaket. Anders als bei der Feder-PU-Schaum-Technik der Bremse bei der Basis-Pedalerie kann man bei der Load-Cell-Variante den Pedaldruck der Bremse modifizieren (siehe oben). Die Möglichkeit, die horizontale Position des Pedalarms an der Fußablage individuell anzupassen und die Pedaleinheit ohne Fußstütze in ein kompatibles Cockpit zu montieren, bieten beide Versionen.

DAS PAKET IN DER PRAXIS

Bei unserem Praxistest mit *Assetto Corsa* (Nordschleife Endurance, Mercedes AMG GT3 ohne Fahrhilfen) arbeitet der Servomotor in der CLS Elite Wheelbase sehr kräftig (Force-Feedback-Modifikation via Lenkrad ist möglich) und vermittelt die Fliehkräfte, die entstehen, wenn man die Kurven der Nordschleife mit maximaler Geschwindigkeit nimmt. Dazu kommt, dass kleinste Lenkbewegungen sehr direkt umgesetzt werden und Unebenheiten auf der Piste, das Überfahren oder leichte Berühren der Curbs sowie das Blockieren der Reifen realistisch zu spüren sind. Kritik gibt es für das etwas zu träge Ansprechverhalten der beiden Schaltwippen und für den Lüfter der Base, der schon nach kurzem Betrieb zu laut wird. ❑

FAZIT

Fanatec CSL-Elite-Peripherie im Test

Fanatec präsentiert mit der CSL-Elite-Reihe sehr gute, jedoch nicht günstige Eingabegeräte für den virtuellen Rennsport. Sowohl die Präzision und das Force-Feedback der Lenkrad-Basis-Kombination als auch die Konstruktion, die modifizierbaren Wege und Druckkräfte der Pedalerie fallen noch besser aus als beim günstigeren Logitech G920 Driving Force oder Thrustmaster T500 RS.



Die CSL Elite Wheelbase wird mit einer Kunststoff-Tischklemme geliefert, die ihren Zweck sehr gut erfüllt. Das Optimum an Halt bietet die Fanatec CS Table Clamp V2 für 60 Euro.



Die horizontale Position der mit Drehpotis bestückten Pedale der CSL-Elite-Pedale-LC-Einheit lässt sich verändern. Eine Feder sorgt bei Bremse und Kupplung für den sehr gut spürbaren Widerstand.



Von: Matthias Spieth

UHD auf dem Prüfstand

PCs verfügen heute über mehr Grafikleistung als je zuvor, selbst die erneuerten Konsolen nutzen High-Res-Gaming als Verkaufsargument. Ist das 4K-Zeitalter wirklich angebrochen?

Vor etwas über einem Jahr ermittelten wir die UHD-Leistung von 33 damals aktuellen Grafikkarten – das Resultat: AMDs Fury X sowie die Nvidia-Riege ab GTX 980 aufwärts schienen die einzigen Karten zu sein, die für aufrüstwillige Spieler hierbei infrage kamen. Doch selbst mit High-End-Beschleunigern vom Schlage einer GTX 980 Ti bedeutete UHD-Gaming allzu häufig: Details runterschrauben, übertakten, auf Kantenglättung verzichten – sonst wurde es nichts mit flüssigem Spielspaß. Inzwischen haben sich die Vorzeichen jedoch ein wenig geändert. Sowohl AMD als auch Nvidia haben eine neue Generation von Grafikkarten nachgeschoben, die für ein sattes Leistungsplus sorgt. Die Pascal-GPUs, allen voran die Geforce GTX 1080 und 1070, sorgen für eine deutlich gestiegene Spieleleistung und bringen dank vergrößerter Speicherbestückung (6 bis 8 Gigabyte vs. 4 bis 6 Gigabyte bei der GTX-900er-Serie) eine fundamentale Voraussetzung für das Spielen in hohen Auflösungen mit. AMD hat mit der neuen RX 480 zwar keine High-End-Karte in petto, dank Speicherausstattungen von bis zu 8 Gigabyte ist aber auch mit Polaris UHD-Gaming kein Ding der Unmöglichkeit, insbesondere nicht in Titeln, welche den Grafikchip sonst nur moderat fordern. Und mit den Vega-Karten hat „Team Rot" ab dem kommenden Jahr womöglich erst die wirklich für hohe Auflösungen prädestinierten 3D-Beschleuniger in petto.

Kurzum: Wer seinen Augen etwas Gutes tun und mit besonders vielen Pixeln spielen möchte, kann sich bald nicht mehr über den Mangel an geeigneten Grafikkarten beschweren – wohl aber über die Kosten, denn bekanntlich ist gerade die Oberklasse in Form der GTX 1080 alles andere als günstig, vom schwindelerregenden Preis für eine neue Titan X ganz zu schweigen.

Demgegenüber sinken die Preise für UHD-Monitore seit Monaten langsam, aber sicher. Weil in diesem Segment oft auf besondere Gaming-Features wie übertaktete oder dynamische Aktualisierungsraten, Panel-Krümmung und superschnelle Pixelschaltzeiten verzichtet wird, ist so manches UHD-LCD günstiger als ein hochgezüchteter Monitor mit WQHD- oder 21:9-Auflösung. Auch die Zahl der insgesamt verfügbaren Modelle wächst kontinuierlich. Andererseits daddelt die global überwiegende Mehrheit aller PC-Spieler aber nach wie vor in 1.920 × 1.080 Pixeln oder weniger – von einem UHD-Boom kann man also kaum sprechen.

4K-MARKETING UND FOLGEN

Die Steam-Hardware-Statistiken zeigen sogar, dass nur rund 95 Prozent aller Nutzer in Full HD oder sogar kleineren Auflösungen unterwegs sind. Da verwundert es, dass mit Micosoft und Sony ausgerechnet zwei Konsolen-Hersteller zur Zeit kräftig die Werbetrommel rühren, um „4K" als Verkaufsargument zu etablieren. Sony machte mit der Ankündigung Playstation 4 Pro jüngst den Anfang: Die erneuerte Next-Gen-Konsole soll nämlich entsprechende TV-Geräte unterstützen und dank einer auf 4,2 Teraflops erhöhten Leistung Spiele mit besonders hoher Auflösung darstellen können. Dass dies bei nativem 4K beziehungsweise UHD aber wohl nur mit 30 Frames pro Sekunde oder Upscaling-Tricks funktioniert, dürfte niemandem entgangen sein. Microsoft lässt im nächsten Jahr mit „Scorpio" eine noch leistungsfähigere Konsole mit kolportierten 6 Teraflops folgen, doch auch in diesem Fall ist es mehr als fraglich, ob natives UHD-Gaming in ansprechenden Bildraten gelingt.

Fest steht: Wunder werden auch die Konsolen nicht vollbringen, schon gar nicht zu einem Bruchteil der Anschaffungskosten eines ausgewachsenen Spiele-PCs. Die PS4 Pro kostet schließlich nur knapp 400 Euro und von den Fertigungskosten entfällt nur ein Bruchteil auf die interne GPU auf Polaris-10-Basis. Weiterhin ist zu bedenken, dass sich Spielegrafik auch abseits ho-

BILDQUALITÄT DURCH HOHE AUFLÖSUNG: DETAILGEWINN IN ULTRA HD

Optischer Vorteil durch hohe Auflösung: In 3.840 × 2.160 Bildpunkten sind wesentlich mehr Details sichtbar, sowohl auf Nah- als auch Kurzdistanz. Aufwendiges Anti-Aliasing verliert an Stellenwert. In der Regel genügt die Zuschaltung von genügsamer Post-FXAA-Glättung schon für ein ruhiges Bild. An diesen Detailgrad kommt Full HD nicht heran.



her Auflösungen weiterentwickelt und in Zukunft dementsprechend zusätzliche Leistung einfordern wird. Als nicht-modulare, statische Plattformen sind die Konsolen langfristig also im Nachteil, sollen Pro und Scorpio nicht schon bald wieder durch die nächste Generation abgelöst werden (ein mehr als unwahrscheinliches Szenario).

Bleibt der Spiele-PC als ideale Plattform für UHD-Gaming übrig; hier können einzelne Komponenten einfach ausgetauscht werden, wenn sie einen Flaschenhals im System darstellen. Schon in Full HD sind die allermeisten 3D-Spiele grafiklimitiert, die Performance hängt also in erster Linie von der verbauten Grafikkarte ab. In höherer Auflösung verstärkt sich dies noch. Wer seinen Rechner also für Ultra HD fit machen will, muss mit hoher Wahrscheinlichkeit nur die Grafikkarte austauschen – eine CPU mit vier physischen Kernen sollten die meisten Spieler schon besitzen, und Arbeitsspeicher ist aktuell günstig wie nie. Ganz gleich aber, ob auf dem PC oder der Konsole: 4K ist ein beharrliches Versprechen der Spiele-Industrie, das nicht so schnell verschwinden wird und nun allmählich eingelöst werden will.

QUALITÄT VS. LEISTUNGKOSTEN

Ein Umstieg von niedrigeren Auflösungen auf Ultra HD ist immer mit einem Trade-off verbunden. Sollen Spiele in 8,3 Megapixeln gerendert werden, ist das auch heutzutage noch mit Kompromissen verbunden. Der entscheidende Vorteil einer hohen Auflösung ist natürlich das im wahrsten Sinne verfeinerte Bild; unsere Vergleichsbilder geben den Unterschied zu Full HD nur ansatzweise wieder. In *Alien: Isolation* etwa lassen sich mikroskopisch kleine Beschriftungen plötzlich lesen, es werden ungeahnte Details sichtbar, von deren Existenz man nichts ahnte. Zudem werden die hässlich flimmernden, Shader-bedingten Treppchen an Objektkanten effektiv bekämpft; einer der größten technischen Schwachpunkte in dem ansonsten gelungenen Stealth-Abenteuer also fast eliminiert. In *The Witcher 3* indes profitiert die windumtoste, dichte Vegetation von der Pixelmenge, da sich Äste und üppiges Blattwerk besser voneinander abheben und weit entfernte Objekte genauer identifizierbar sind. Zudem kommen die durchweg hochaufgelöst vorliegenden Texturen erst richtig zur Geltung.

Die übliche Kehrseite ist die schlechtere Performance. Anhand von vier ausgewählten Spielen, die in Ultra HD eine optisch besonders gute Figur abgeben, haben wir den Leistungsbedarf mit Full HD (1.920 × 1.080) verglichen – die Details findet ihr in den Infokästen auf Seite 112. Dabei wird deutlich, dass die Bildrate nach dem Wechsel um 40 bis 60 Prozent einbricht – aus ultraflüssigen 120 Bildern pro Sekunde werden so schon mal 50 bis 60. Das klassifizieren wir zwar immer noch als subjektiv flüssig und unkritisch, in Extremfällen wie *The Witcher 3* sackt die Bildrate aber in einen Bereich ab, der schon als Ruckeln empfunden werden kann. Wer das nicht akzeptieren will, muss hier und da einige Grafikdetails reduzieren. Sogar wenn, wie in unserem Fall, eine flotte Geforce GTX 1080 als Antreiber herhält.

Sollte euch eure Karte zu langsam erscheinen, dann ist noch ist nicht alle Hoffnung verloren. In den Spiele-Infokästen auf Seite 112 erläutern wir unter anderem auch, welche Grafik-Stellschrauben in den Spieloptionen zu einem Performance-Boost verhelfen.

NEUE MONITORE IM TEST

Ehe wir's vergessen: Mit einer geeigneten Grafikkarte ist es natürlich nicht getan, für Pixelpracht braucht es auch den richtigen Monitor. Zwar kann mittels Downsampling via treiberseitigem DSR (Nvidia) oder VSR (AMD) eine interne UHD-Auflösung erzwungen werden, wodurch das Bild auch auf einem klassischen Full-HD-Monitor verbessert wird. Einige Titel, zum Beispiel *Grand Theft Auto 5*, bieten sogar die praktische

Möglichkeit zum In-Game-Downsampling über das Optionsmenü. Doch das funktioniert erstens nicht in allen Spielen, sieht zweitens nicht so gut aus wie auf einem nativen 2160p-Display und kostet drittens sogar noch ein Quäntchen mehr Leistung. Wer es ernst meint, sollte daher auf jeden Fall zu einem richtigen UHD-LCD greifen. Für diesen Artikel haben wir sechs Vertreter in unterschiedlichen Preislagen Tests unterzogen. Vorweg empfehlen wir: Behaltet den Preisvergleich der Kollegen von der PC Games Hardware (http://preisvergleich.pcgameshardware.de) sowie den Einkaufsführer im Hardware-Teil der PC Games im Auge, denn mit dem Einzug von Displayport 1.3 und High Dynamic Range (HDR) wird sich bei PC-Monitoren in den nächsten Monaten noch einiges tun.



Der MG28UQ von Asus sieht den anderen ROG-Monitoren wie dem PG27AQ zum Verwechseln ähnlich, bietet aber 28 Zoll und Freesync. Das Netzteil ist integriert.



Der Iiyama GB2888HSU-B1 überzeugt wie sein kleiner 24-Zoll-Bruder mit schnörkellosem Design, guter Verabeitung und dynamischer Refreshrate.

ASUS MG28UQ: STYLISHER GAMING-MONITOR MIT G-SYNC UND VIELEN EXTRAS

Trotz einiger deutlicher Schwächen schafft es der Asus MG28UQ knapp auf den ersten Platz in diesem Roundup. Mit rund 500 Euro ist er fair bepreist; im Gegensatz zu manch anderem Asus-Produkt stimmen die Anschaffungskosten genau mit dem durchschnittlichen Preis für UHD-LCDs überein. Die gute Wertung hat der MG28UQ in erster Linie seinem fixen Display und einer dynamischen Aktualisierungsrate zu verdanken. Letztere ist hier als Freesync realisiert und somit – wenigstens bis jetzt – nur mit AMD-Karten nutzbar. Trotz der begrenzten Reichweite von Freesync bei UHD-Monitoren, die derzeit ab 60 Hertz abriegeln, ist die Synchronisierung von Grafikkarte und LCD Gold wert. Denn gerade wenn die Bildrate aufgrund der hohen Leistungsanforderungen unter 60 Fps fällt, wirkt das Bild mit DRR flüssiger und bleibt obendrein natürlich rissfrei. Beim MG28UQ liegt der wirksame Bereich zwischen 40 und 60 Hertz, das ist zwar kein Rekord, aber allemal nützlich.

Ansonsten bringt das LCD die üblichen Tugenden der ROG-Serie mit: Ein geometrisch verspielter Rahmen und Standfuß bieten volle Ergonomie, der 28-Zöller kann also großzügig gedreht, geneigt und in der Höhe verstellt werden. Zum dreifachen HDMI-Anschluss gesellt sich einmal Displayport 1.2 nebst dem USB-3.0-Hub mit zwei Anschlüssen; nichts Ungewöhnliches an dieser Stelle. Freilich fehlen Schnittstellen für Analogsignale oder DVI; doch das ist im Ultra-HD-Segment keine Seltenheit – wer steuert einen solchen Monitor schon via D-Sub an? Bei den Bildeigenschaften leistet sich der Asus leider einen Patzer; zwar sind mit dem TN-Panel 10 Bit Farbtiefe möglich; Farbwiedergabe und Schwarzwert gefallen auf den ersten Blick. Allerdings messen wir eine Helligkeitsabweichung vom Mittelpunkt von maximal 27 Prozent. Das ist definitiv zu viel, erst recht in Anbetracht der geringen maximalen Leuchtdichte von 250 cd/m² (mehr wäre nur noch mit praxisferner Kalibrierung zu erreichen). Im Alltag nehmen wir den Helligkeitsunterschied allerdings kaum wahr, bei absolut dunkler Umgebung, maximaler Helligkeitseinstellung und Schwarzbild-Test aber hingegen schon. Das ist insofern bedauerlich, als auch andere von uns getestete Asus-LCDs in der Vergangenheit mit unregelmäßigem Backlight oder Couding zu kämpfen hatten. Außerdem gibt sich der MG28UQ sonst ja keine Blöße; das Pixelreaktionsverhalten in Bewegung ist für UHD- und 60-Hertz-Vehältnisse beispielsweise gut, der Display Lag mit gerade mal fünf Millisekunden hervorragend. Dank solcher Leistungswerte reicht es gerade noch für den ersten Platz.

LG 27UD68-W: PREISLICH FAIRER EINSTIEG MIT FREESYNC-UNTERSTÜTZUNG

LG bietet den 27UD68 in Weiß und Schwarz an, die Rahmenfarbe ist natürlich Geschmackssache. Objektiv gut hingegen ist das 27-Zoll-IPS-Panel; der Gegensatz zum Asus MG28UQ könnte dabei kaum größer sein: Gerade mal sechs Prozent maximale Helligkeitsabweichung vom Mittelpunkt bei einer durchschnittlichen Abweichung von unter 5 Prozent sind top. Hier


Der LG 27UD68-W verzichtet auf Höhenverstellbarkeit und einen drehbaren Standfuß. Unter anderem deshalb ist er relativ günstig. Alternativ gibt's das LCD auch in Schwarz.

zeigen sich die Vorteile einer vollständig kontrollierten Produktionskette – LG fertigt die Flüssigkristall-Panels bekanntlich selbst und ist bei der Rahmeneinfassung sorgfältig, sodass Probleme mit der LED-Hintergrundbeleuchtung selten sind. Apropos Flüssigkristall: Anders als beim MG28UQ von Asus kommt hier ein IPS-Panel zum Einsatz, das wie erwartet zu einer besseren Farbwiedergabe und Blickwinkelstabilität beiträgt. Die technisch bedingten Nachteile beim Reaktionsverhalten sind in Form leichter Schlieren zwar erkennbar, aber akzeptabel. Aufgrund der UHD-typischen Aktualisierungsrate von maximal 60 Hertz ist leichtes Ghosting ohnehin nicht zu vermeiden. Und dann brilliert der LG etwas überraschend vor allem beim Display Lag: Auch hier sind unserer SMTT-Messung nur fünf Millisekunden Versatz zu konstatieren. Weil außerdem Freesync zwischen 40 und 60 Hertz angeboten wird, eignet sich der 27UD68-W von LG ohne Wenn und Aber gut zum Spielen. Warum also befindet er sich dann nicht auf dem ersten Platz? Das liegt vor allem an den Einschränkungen bei der Ergonomie und Ausstattung. Einen flexiblen, am Schwerpunkt angebrachten Standfuß hat sich LG gespart, der Monitor kann deshalb nur um 17 Grad geneigt werden. Auch die Stabilität lässt dadurch etwas zu wünschen übrig; wackelt der Schreibtisch, schwankt das LCD vor und zurück. Weiterhin sind die rückseitigen Anschlüsse sehr überschaubar. Der schon fast standardmäßige USB-Hub fehlt hier, erst der teurere 27UD88-W bietet eine entsprechende Möglichkeit. Außerdem verzichtet der Hersteller auf den obligatorischen, analogen 3,5-Millimeter-Klinkenanschluss für Aktivboxen, Kopfhörer oder Mikrofone. Bleibt neben den Displayport- und HDMI-Schnittstellen (ein- respektive zweifach) noch ein S/PDIF-Anschluss zur optischen Übertragung von Audiosignalen. Das On-Screen-Display ist übersichtlich und bietet viele sinnvolle Einstellungsmöglichkeiten, dank des mittig an der Rahmenunterseite angebrachten Sticks lässt es sich präzise navigieren.

IIYAMA X4071UHSU-B1: UHD IN ÜBERGRÖSSE, ABER OHNE DYNAMISCHEN REFRESH

Der X4071UHSU-B1 kam schon in einem Special der PCGH-Kollegen zu extragroßen Bildflächen zu Ehren, erhielt aber dort nur eine vorläufige Sternchenwertung. Als einer der zur Zeit interessantesten UHD-Monitore am Markt ist der Wiederkehr in dieser Marktübersicht deshalb nur folgerichtig. Das Verkaufsargument des X4071 wiegt schwer: Eine Bilddiagonale von 40 Zoll für gerade mal 550 Euro – wo ist der Haken? Zunächst mal sind Abstriche bei der Ergonomie hinzunehmen. Ein LCD dieser Größe muss stabil stehen, aber ein flexibler Standfuß nähme viel zusätzlichen Platz in Anspruch und müsste schon massiv ausfallen, um die fast 12 Kilogramm Nettogewicht halten zu können. Deshalb hat Iiyama nur fest mit der Rahmenunterseite verschraubte Füße implementiert. Das ist verschmerzbar; die fehlende dynamische Bildrate (Freesync/G-Sync) fehlt uns da schon eher. Und auch ein paar Anschlüsse mehr hätten nicht geschadet, schließlich ist dafür ja reichlich Platz vorhanden. So bleibt es bei HDMI 2.0 (1×), HDMI 1.4 (2×) sowie Displayport 1.2 und, kurioserweise, D-Sub. Das ist für die üblichen Monitorverhältnisse zwar anständig, DVI und vor allem ein größerer USB-Hub mit mehr als zwei Ports hätten wir bei diesen Abmessungen aber gerne gesehen.

Vieles am Iiama X4071 erinnert an ein Fernsehgerät, obwohl es sich explizit um einen PC-Monitor handelt. Vor allem die beigelegte Fernbedienung hat Seltenheitswert, erleichtert aber die Navigation im OSD. Die integrierten 6-Watt-Lautsprecher klingen zwar besser als die der allermeisten Monitore, sind aber letztendlich auch nicht mehr als eine Notlösung.

Wirklich spannend wird es erst bei der eingangs erwähnten Bildfläche. Diese „glänzt" im wahrsten Sinne des Wortes; einerseits nämlich die durch schiere Größe, bestechenden statischen Kontrast (5000:1) und eine relativ zur Größe gute Uniformität, andererseits durch ihre Beschichtung, in welcher sich die Umgebung etwas zu sehr spiegelt. Seine Helligkeit regelt der X4071UHSU-B1 über Pulsweitenmodulation (PWM), also das sehr schnelle Ein- und Ausschalten der LED-Hintergrundbeleuchtung. Damit wird eine maximale Helligkeit von über 300 cd/m² erzielt, der standardmäßige Regelbereich liegt zwischen 70 und 295 cd/m² – das ist gut, allerdings ist PWM eine eher aussterbende Technologie, welche bei manchen Nutzern Unwohlsein und Kopfschmerzen auslösen kann. Auch in puncto Verbrauch hat die Größe ihren Preis, dieser liegt mit 59 Watt deutlich über dem Durchschnittsverbrauch kleinerer Monitore. Praktisch, obwohl für unser UHD-Special nebensächlich, sind die Bild-in-Bild-Funktionen: Dank dieser können die Bildsignale aus verschiedenen Eingängen nebeneinander angezeigt werden, was Multitaskern bei der Arbeit sicherlich entgegenkommt. Über den Verlust von Bildqualität in Spielen muss man sich trotz der großen Bildfläche indes keine Sorgen machen – selbst auf 40 Zoll liegt der Pixelabstand immer noch bei 0,23 Millimetern, Auch hier sorgt Ultra HD also noch für ein sehr feines Bild beim Spielen.

Leichte Schlierenbildung im Ghosting-Test und eine Anzeigelatenz von 25 Millisekunden verhindern eine bessere Leistungsnote, trotzdem ist das LCD spieletauglich. Mit einer Overdrive-Einstellung von „0" über das OSD wird das Pixelreaktionsverhalten leicht verbessert, ab „+1" treten allerdings sichtbare Überschwinger in Form heller Objektkanten auf, sodass wir von einer höheren Einstellung abraten. Unsere Spartipp-Auszeichnung hat sich der Riesen-Monitor so oder so verdient. Für alle, die auf dem Schreibtisch genügend Platz zur Verfügung haben und eine Eingewöhnungsphase von mehreren Tagen beim Spielen nicht scheuen, ist der 40-Zöller einen Blick wert. Und wenn es nur nach der Fläche gehen soll, hat Philips mit dem BDM4350UC sogar einen noch größeren PC-Monitor im Portfolio – ein Testmuster konnten wir leider noch nicht ergattern.

AOC 3277PQU: MEHR BILDFLÄCHE FÜR MEHR PIXEL

Noch ein LCD in Übergröße findet in Form des AOC U3277PQU den Weg in unser Roundup. Der 32-Zöller schließt die Lücke zwischen den gängigen 27- und 28-Zoll-Exemplaren im UHD-Segment und XXL-LCDs wie dem Iiyama; es gibt kaum Geräte mit vergleichbaren Abmessungen. Aufgrund seiner Ausrichtung auf professionelle Anwendungsbereiche, beispielsweise Grafikbearbeitung, ist der U3277PQU teurer als die meisten Displays in dieser Übersicht – es werden knapp 800 Euro fällig. Immerhin zeigt er mit einer vollständigen sRGB-Abdeckung, dass dieser Preis auch mit achtbarer Bildqualität entgolten wird. AOC hat sich um volle Ergonomie bemüht und einen ziemlich schweren Standfuß verbaut; so beherrscht der Monitor sogar die Pivot-Technik (Drehung des Panels um 90 Grad). An den rund 12 Kilo hebt man sich zwar noch keinen Bruch, ein Fliegengewicht ist der Monitor aber wahrlich nicht. Dafür stimmt die Verarbeitung, alle gängigen Grafikschnittstellen einschließlich DVI und D-Sub sind vorhanden. Der Helligkeitsregelbereich zwischen 35 und 290 cd/m² ist hervorragend, die Gleichmäßigkeit noch gut (maximal 9 Prozent Abweichung). Auch dem AOC fehlt eine dynamische Aktualisierungsrate; da er aber nicht primär als Spielemonitor vermarktet wird, ist das nicht überraschend. Leichte Schlierenbildung bei Bewegtbildern und ein gemittelter Display

Lag von 21 Millisekunden verwehren eine bessere Platzierung, aber wichtiger: Zum Spielen in Ultra HD sind das immer noch völlig ausreichende Werte.

ASUS PG27AQ: REINRASSIGES ZOCKER-LCD MIT IPS-PANEL UND G-SYNC-TECHNIK

Wenn wir die Relevanz von DRR im Ultra-HD-Segment betonen, sind damit natürlich nicht nur Besitzer von AMD-Grafikkarten angesprochen. So lange Nvidia allerdings weiter auf die Eigenentwicklung G-Sync setzt, gibt es auch Bedarf an LCDs mit entsprechender Unterstützung. Das sind gerade im Vergleich zu Freesync (mittlerweile über 100 Monitore) nicht eben viele; bei UHD wird die Auswahl besonders dünn. Gut also, dass es den ROG Swift PG27AQ von Asus gibt: Dieser bietet nämlich das Nvidia-proprietäre DRR, kombiniert mit zahlreichen Gaming-Features. Unter anderem aufgrund der Lizenzierungskosten, die der Einsatz von G-Sync-Modulen nach sich zieht, ist der Asus PG27AQ aber deutlich teurer als der äußerlich ähnliche MG28UQ – derzeit werden rund 850 Euro fällig. Dazu kommen noch die Kosten für eine ordentliche Grafikkarte, denn Asus empfiehlt eine Geforce GTX 980 als Mindestvoraussetzung für G-Sync-Funktionalität. Das erscheint etwas viel, allerdings hat auch das LC-Panel mit IPS-Technologie seinen Preis, welches für eine bessere Farbwiedergabe und höhere Blickwinkelstabilität sorgt. Kontraste und Farben waschen selbst bei stark seitlicher Betrachtung kaum aus. Allerdings tritt je nach Entfernung und Blickwinkel ein sogenanntes „IPS-Glühen" auf; ein heller Schleier auf der Bildschirmoberfläche, der nicht mit Backlight-Bleeding oder Clouding zu verwechseln ist und in Kauf genommen werden muss.

Ergonomisch ist der PG27AQ ebenfalls vergleichbar mit dem MG28UQ, kann also auf jede erdenkliche Art verstellt werden. Hinzu kommen verspielte, rote LED-Effekte im Standfuß, die sich bei Nichtgefallen über das OSD deaktivieren lassen. Den an anderer Stelle gemessenen, sehr niedrigen Display Lag können wir leider nicht nachvollziehen – dieser fällt mit 17 Millisekunden akzeptabel, aber nicht sehr gut aus.



Mehr Bildfläche als beim Iiyama X4071UHSU-B1 geht kaum. Die 8,3 Megapixel sorgen selbst verteilt auf den gigantischen 40 Zoll noch für ein sehr feines Bild.

IIYAMA GB2888UHSU-B1: SCHNÖRKELLOSER SPARTIPP MIT FREESYNC-TECHNIK

Den Schlusspunkt in unserer Marktübersicht markiert der Iiyama G-Master GB2888UHSU-B1 „Gold Phoenix". Die Platzierung täuscht darüber hinweg, dass der 28-Zöller eine der günstigsten Möglichkeiten darstellt, in den UHD-Bereich einzusteigen: Gerade mal knapp über 400 Euro nehmen die Händler zur Zeit für das Gerät und dabei muss noch nicht einmal auf Schmankerl wie DRR (hier: Freesync), vollständige Ergonomie und große Einstellungstiefe verzichtet werden. Der Wirkungsbereich von Freesync fällt mit 35 bis 60 Hertz sogar noch etwas größer aus als bei der Konkurrenz, darunter greift Low-Framerate-Compensation (LFC) als Ersatz.

Doch der GB2888UHSU-B1 von Iiyama macht sich das Leben selbst unnötig schwer. Das fängt schon beim On-Screen-Display an: Dieses wird über Touch-Sensoren an der Bildschirmunterseite

UHD-MONITORE Auszug aus Testtabelle mit 27 Wertungskriterien	28 Zoll	27 Zoll	40 Zoll PC Games SPARTIPP Ausgabe 11/2016 1.81
Produktname	**MG28UQ**	**27UD68-W**	**X4071UHSU-B1**
Hersteller	Asus (www.asus.com/de)	LG (www.lg.com/de)	Iiyama (www.iiyama.com/de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 500,-/gut	Ca. € 480,-/gut	Ca. € 550,-/sehr gut
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1384653	www.pcgh.de/preis/1395285	www.pcgh.de/preis/1362847
Ausstattung (20 %)	**1,25**	**1,73**	**1,53**
Diagonale/Anschlüsse	71,1 cm/3× HDMI 1.4, 1× DisplayPort 1.2	68,8 cm/2× HDMI 2.0, 1× Displayport 1.2	61 cm/2× HDMI 1.4, 1× HDMI 2.0, 1× Displayport 1.2, 1× D-Sub
Maximale Auflösung/Pixelabstand	3.840 × 2.160/0,16 mm	3.840 × 2.160/0,16 mm	3.840 × 2.160/0,23 mm
Panel/Hintergrundbeleuchtung	TN/LED	IPS/LED	MVA/LED
Reaktionszeit (Hersteller)/Netzteil	1 ms/intern	5 ms /extern	3 ms/intern
Gewicht/Maße	8,0 kg/66 × 42 × 57 cm	4,9 kg/62 × 46 × 19 cm	12,2 kg/91 × 58 × 24 cm
Drehbar/neigbar/höhenverstellbar	Ja/25Grad/150 mm	Nein/17 Grad/Nein	Nein/Nein/Nein
TCO/Garantie	TCO 6.0/3 Jahre	TCO 6.0/2 Jahre	-/3 Jahre
Sonstiges	USB-3.0-Hub, Kopfhöreranschluss, Pivot-Funktion, Freesync	S/PDIF-Anschluss, Freesync	Lautsprecher, USB-3.0-Hub, Kopfhöreranschluss, PiP/PbP-Bildmodi, Fernbedienung
Eigenschaften (20 %)	**2,20**	**2,04**	**1,97**
Betrachtungswinkel horizontal/vertikal	170/160	175/175 Grad	150/175 Grad
Maximale Aktualisierungsrate	60 Hz	60 Hz	60 Hz
Kontrastverhältnis (statisch)	900:1	950:1	5050:1
Leistungsaufnahme/Stand-by	40,5/0,4 Watt	38,5/0,4 Watt	59/0,5 Watt
Leistung (60 %)	**1,78**	**1,70**	**1,86**
Reaktionszeit/Schlieren-/Korona-Bildung	8 ms/gering/gering	14 ms/sichtbar/gering	12 ms/sichtbar/sichtbar
Subjektiv spieletauglich/Inputlag	Ja/5 ms	Ja/5 ms	Ja/25 ms
Regelbereich Helligkeit (0, 50, 100 Prozent)	70 - 250 cd/m²	60 - 280 cd/m²	69 - 295 cd/m²
Interpolation	Vollbild, 16:9/gut	Vollbild, 16:9/gut	Vollbild, 16:9/gut
Helligkeitsverteilung (Abweichungen)	Maximal 27 %	Maximal 6 %	Maximal 9 %
Grobkörniges Bild (Kristalleffekt)	Klares Bild (geringer Kristalleffekt)	Klares Bild (geringer Kristalleffekt)	Klares Bild (geringer Kristalleffekt)
Farbbrillanz/Farbechtheit	Gut	Sehr gut	Sehr gut
FAZIT	+ Sehr niedriger Display Lag + Freesync (40 bis 60 Hz) − Uniformität mangelhaft	+ Exzellente Farbtreue, Freesync + Erstaunlich niedriger Display Lag − Ergonomisch eingeschränkt, schliert sehr leicht nach	+ Gigantische Bildfläche + Sehr guter Preis − Keine dynamische Refreshrate
	Wertung: **1,75**	Wertung: **1,77**	Wertung: **1,81**

bedient – das wirkt nur anfänglich elegant, funktioniert aber mehr schlecht als recht sorgt alsbald für Frust, weil man sich nur allzu leicht vertippt. Helligkeitsregelbereich, Schwarzwert, Uniformität, Reaktionsverhalten und Display Lag sind „nur“ durchschnittlich. Trotzdem ist der goldene Phoenix ein guter Spielemonitor und dürfte gerade für UHD-Einsteiger eine passende Adresse sein.



3.840 × 2.160 Bildpunkte auf 32 Zoll – das passt. Leider gibt es viel zu wenige LCDs mit diesen Eckdaten. Der AOC U3277OPQU wiegt allerdings satte 12 Kilogramm.

SPIELEUNTERSTÜTZUNG

Ihr werdet euch vielleicht schon gefragt haben: Kann ich meinen Lieblingstitel nun in Ultra HD spielen oder nicht? Und wenn ja: Welche Grafikeinstellungen sind sinnvoll, um ein möglichst akzeptables Gleichgewicht aus Performance und Bildqualität zu erzielen? Um euch die Suche nach einer Antwort zu erleichtern, haben wir über 50 Spiele stichprobenartig getestet, auf potenzielle Probleme im Zusammenhang mit Ultra HD abgeklopft und in verschiedene Performance-Kategorien eingeordnet. Zusätzlich geben wir euch Einstellungs-Empfehlungen. Zur Referenz-Grafikkarte haben wir ein übertaktetes Partnerdesign der Nvidia Geforce GTX 1070 erkoren: Diese stellt mit einem Preis von circa 500 Euro schon High-End-Leistung bereit, ohne ein klaffendes Loch in die Geldbörse zu brennen, und verkörpert damit quasi die „UHD-Karte für Jedermann”.

Aus den Stichproben lässt sich ableiten, dass nahezu alle aktuellen Spiele in Ultra HD grundsätzlich funktionieren. In den Ultrawide-Auflösungen von 2.560 × 1.080 und 3.440 × 1.440 ist das zum Beispiel nicht der Fall. Aber nicht immer fällt der Support rundum zufriedenstellend aus. Grund dafür sind Anzeige-Elemente, die in der gesteigerten Auflösung viel zu klein ausfallen, wenn auf einer gängigen Bildfläche mit 24, 27 oder 28 Zoll gespielt wird. Das ist beispielsweise in *Assetto Corsa* der Fall. In *Dark Souls 3* wird das Interface hingegen zwar vorbildlich hochskaliert, doch die 2D-Texturen sind so niedrig aufgelöst, dass sie etwas hässlich wirken. Sehr selten sind Grafikfehler wie in *Alien: Isolation*, bei denen die sonst transparent hinterlegten Item-Beschriftungen unerklärlicherweise in dunkelroten Kästchen erscheinen – den Spielspaß und Detailgewinn durch UHD trübt das nicht.

Für ansprechende Performance genügt es außerdem in vielen Fällen, auf Multisampling (MSAA), leistungshungrige Umgebungsverdeckung wie HBAO oder hohe Schattendetails zu verzichten – der Qualitätsverlust bleibt jeweils verschmerzbar. Die beste Empfehlung lautet jedoch: Experimentiert selbst! ❑

FAZIT

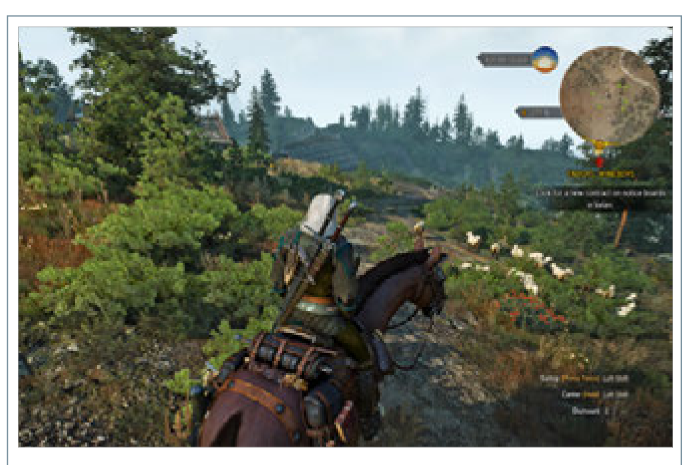
Immer noch ein Kompromiss

Sind wir im Zeitalter von 4K-Gaming angekommen, wie die Werbung uns weismachen will? Noch nicht ganz. Zwar ist flüssiges Spielen auch in solch hohen Auflösungen möglich, aber dazu braucht es High-End-Hardware. Alternativ müssen Grafikdetails zurückgefahren werden. Und bei den geeigneten Monitoren freuen wir uns zwar über massig Pixel zu fairen Preisen; doch im Gegensatz zum TV-Segment ist die Auswahl immer noch recht überschaubar.

FULL-HD-MONITORE

Auszug aus Testtabelle mit 27 Wertungskriterien

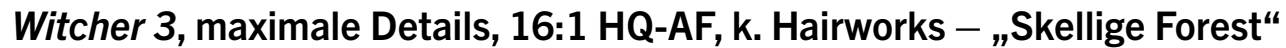
	32 Zoll	27 Zoll	28 Zoll
Produktname	**U3277PQU**	**PG27AQ**	**GB2888HSU-B1**
Hersteller	AOC (aoc-europe.com/de)	Asus (www.asus.com/de)	Iiyama (www.iiyama.com/de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 800,-/gut	Ca. € 850,-/ausreichend	Ca. € 410,-/gut
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1281040	www.pcgh.de/preis/1214688	www.pcgh.de/preis/1354270
Ausstattung (20 %)	**1,06**	**1,35**	**1,60**
Diagonale/Anschlüsse	81,3 cm/1× HDMI 2.0, 1× Displayport 1.2, 1×DVI, 1×D-Sub	68,6 cm/1× HDMI 1.4, 1× Displayport 1.2	71,1 cm/1× HDMI 2.0, 2× HDMI 1.4, 1× Displayport 1.2, 1× D-Sub
Maximale Auflösung/Pixelabstand	3.840 × 2.160/0,18 mm	3.840 × 2.160/0,16 mm	3.840 × 2.160/0,16 mm
Panel/Hintergrundbeleuchtung	AHVA/LED	IPS/LED	TN/LED
Reaktionszeit (Hersteller)/Netzteil	4 ms/intern	4 ms/extern	1 ms/intern
Gewicht/Maße	11,5 kg/58 × 86 × 25 mm	7,0 kg/62 × 55 × 24 cm	7,70 kg/66 × 41 × 23 cm
Drehbar/neigbar/höhenverstellbar	Nein/29 Grad/180 mm	Ja/25 Grad/ja	Ja/27 Grad/130 mm
TCO/Garantie	TCO 6.0/3 Jahre	TCO 6.0/3 Jahre	-/2 Jahre
Sonstiges	Lautsprecher, USB-3.0-Hub, Pivot-Funktion, Kopfhöreranschluss	Lautsprecher, USB-3.0-Hub, Pivot-Funktion, G-Sync, Kopfhöreranschluss	USB-Hub, Pivot-Funktion, Freesync, Kopfhöreranschluss
Eigenschaften (20 %)	**2,19**	**2,16**	**2,14**
Betrachtungswinkel horizontal/vertikal	170/160 Grad	175/175 Grad	170/160 Grad
Maximale Aktualisierungsrate	60 Hz	60 Hz	60 Hz
Kontrastverhältnis (statisch)	650:1	950:1	800:1
Leistungsaufnahme/Stand-by	52/0,3 Watt	59,0/1,0 Watt	42,5/0,5 Watt
Leistung (60 %)	**1,97**	**1,94**	**1,93**
Reaktionszeit/Schlieren-/Korona-Bildung	12 ms/sichtbar/sichtbar	8 ms/gering/gering	6 ms/gering/gering
Subjektiv spieletauglich/Inputlag	Ja/21 ms	Ja/17 ms	Ja/18 ms
Regelbereich Helligkeit (0, 50, 100 Prozent)	35 - 290 cd/m²	26 - 198 cd/m²	50 - 250 cd/m²
Interpolation	Vollbild, 16:9/gut	Vollbild, 16:9/befriedigend	Vollbild, 16:9/gut
Helligkeitsverteilung (Abweichungen)	Maximal 9 %	Maximal 13 %	Maximal 15 %
Grobkörniges Bild (Kristalleffekt)	Klares Bild (geringer Kristalleffekt)	Klares Bild (geringer Kristalleffekt)	Klares Bild (geringer Kristalleffekt)
Farbbrillanz/Farbechtheit	Sehr gut	Sehr gut	Befriedigend
FAZIT	+ Große Bilddiagonale, viele Anschlüsse + Gute Bildqualität − Kein DRR, teuer	+ G-Sync + IPS-Panel − Unverhältnismäßig teuer	+ Freesync von 35 bis 60 Hz + Gute Ergonomie und Verarbeitung − Unerwartet hoher Display Lag
	Wertung: 1,85	**Wertung: 1,87**	**Wertung: 1,90**

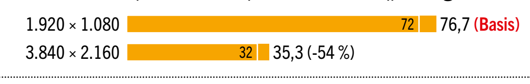


The Witcher 3: Wild Hunt

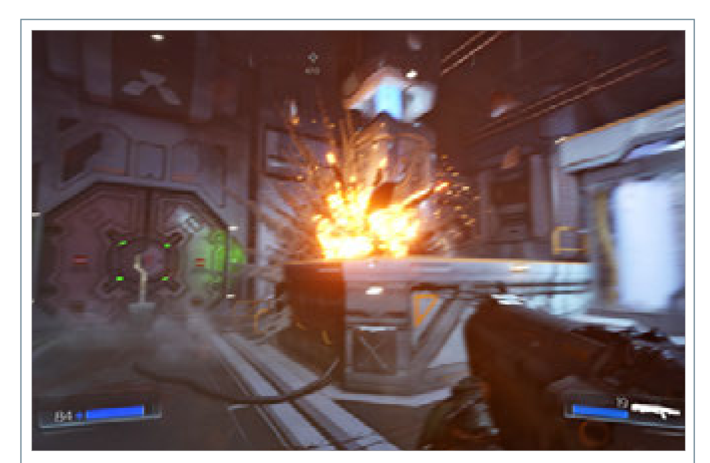
Wie macht man das umwerfend schöne Hexer-Abenteuer noch schöner? Richtig, mit hoher Auflösung. Die erfordert jedoch Leistung satt.

Die Spielwelt in *The Witcher 3* bietet einen Detailgrad, der aktuell seinesgleichen sucht. Vegetation und Charaktere profitieren von knackscharfen Texturen und 3D-Modellen mit hoher Polygonanzahl. Weit entfernte Objekte sind noch genau erkennbar, das gesamte Bild wirkt außerdem ruhiger, weil Aliasing-Artefakte durch die hohe Anzahl an Pixeln abgeschwächt werden. Probleme mit der UI-Skalierung treten nicht auf, zu beanstanden wäre höchstens der exorbitante Leistungsbedarf (siehe Benchmark): Bei maximalen Einstellungen läuft das Abenteuer selbst auf einer Geforce GTX 1080 nicht mehr wirklich flüssig.





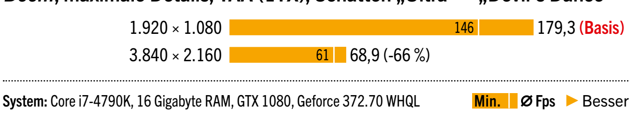
System: Core i7-4790K, 16 Gigabyte RAM, GTX 1080, Geforce 372.70 WHQL Min. Ø Fps ▶ Besser



Doom (2016)

Auch wenn feinste Strukturen im Gefechtseifer untergehen – *Doom* ist einer der für UHD prädestinierten Titel schlechthin.

Die Monster-Hatz läuft auf aktuellen Grafikkarten legendär gut und sorgt in „normalen“ Auflösungen für dreistellige Bildraten bei maximalen Details. Das überrascht nicht; war plattformübergreifend gute Performance doch ein erklärtes Entwicklungsziel. Aber auch die Fans bestmöglicher Bildqualität kommen hier auf ihre Kosten. Flüssig spielbar ist der Shooter nämlich sogar in Ultra HD, teils sogar mit aktivierter temporaler Kantenglättung. Bei sachter Detailreduktion, etwa bei den Schatteneinstellungen und der Kantenglättung, muss dazu auch keineswegs eine High-End-Grafikkarte im Rechner stecken.



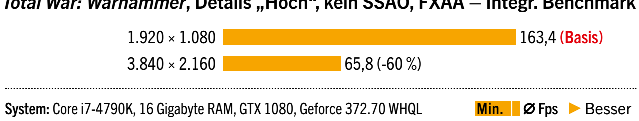
System: Core i7-4790K, 16 Gigabyte RAM, GTX 1080, Geforce 372.70 WHQL Min. Ø Fps ▶ Besser



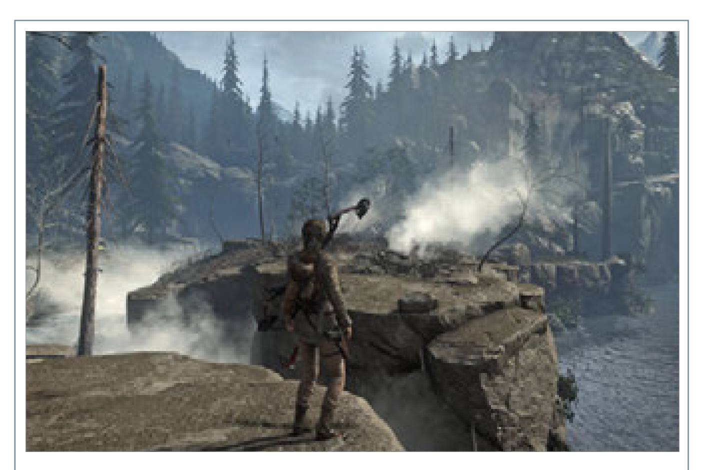
Total War: Warhammer

Total War Warhammer ist für gewöhnlich stark CPU-lastig, in Ultra HD schwitzt aber auch eine High-End-Karte. Trotzdem eignet sich der Titel gut für UHD.

Gerade die eher in den Hintergrund getretenen Strategiespiele sehen in hohen Auflösungen schick aus. Dort hat die Pixelflut aber auch einen praktischen Nutzen – es lassen sich einfach mehr Details erkennen, was auf Spiele wie *Total War: Warhammer* mit ihrer hohen Anzahl an dargestellten Einheiten besonders zutrifft. Potenziell problematisch ist in diesem Genre aber die Benutzeroberfläche (UI), die oft nicht korrekt skaliert und in hohen Auflösungen auf einem 24- oder 27-Zöller mikroskopisch klein ausfallen kann. Die *Total War*-Entwickler haben auf Kritik aus der Community aber reagiert und ein individuell regelbares Interface eingebaut.



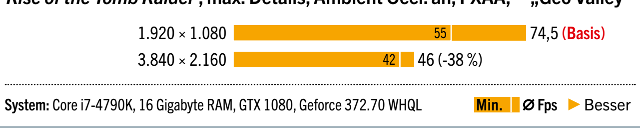
System: Core i7-4790K, 16 Gigabyte RAM, GTX 1080, Geforce 372.70 WHQL Min. Ø Fps ▶ Besser



Rise of the Tomb Raider

Kaum ein Titel sieht in 8,3 Megapixeln derart umwerfend aus wie das neue T*omb Raider*. Der Grafikspeicher kann einen Engpass darstellen.

Schon in 1.920 × 1.080 verlangt *Rise of the Tomb Raider* aktuellen Grafikkarten alles ab. Speziell die Speicherbestückung kann eine entscheidende Rolle spielen. Denn in maximaler Texturqualität und UHD-Auflösung sind 3D-Beschleuniger mit „nur“ vier Gigabyte Speicher bereits in Schwierigkeiten, selbst wenn die GPU an sich schnell genug ist. Es kommt zu unvermeidlichen Nachladerucklern und spürbaren Framedrops. Abhilfe schafft eine deutliche Reduzierung der Texturqualität, doch dadurch geht auch ein wichtiger Vorteil von Ultra HD verloren. Karten mit 6 Gigabyte Speicher oder mehr sind angemessen ausgerüstet.



System: Core i7-4790K, 16 Gigabyte RAM, GTX 1080, Geforce 372.70 WHQL Min. Ø Fps ▶ Besser

ÜBER 50 SPIELE IM UHD-CHECK: UNTERSTÜTZUNG, PERFORMANCE UND EMPFOHLENE GRAFIKEINSTELLUNGEN

Spieltitel	Support	UI-Skalierung, Bemerkungen	Allgemeine Performance*	Empfohlene Einstellungen**
Alien: Isolation		Automatisch, Fehler bei Transparenzeffekten (Item-Text)	Sehr gut	Maximale Details, SMAA (1TX) oder FXAA
Arma 3		Automatisch, keine Probleme	Befriedigend	Maximale Details, FXAA
Assassin's Creed Syndicate		Automatisch, keine Probleme	Befriedigend	Maximale Details, FXAA, SSAO
Assetto Corsa		Keine, UI-Elemente teilweise zu klein	Gut	Maximale Details ohne Anti-Aliasing
Batman: Arkham Knight		Automatisch, keine Probleme	Gut	Maximale Details ohne AA und Gameworks-Effekte
Bioshock Infinite		Keine, Menüs und Untertitel teilweise zu klein	Sehr gut	Maximale Details
Borderlands 2		Einstellbar, keine Probleme	Sehr gut	Maximale Details
Call of Duty: Black Ops III		Automatisch, keine Probleme	Gut	Maximale Details, FXAA – Schatten, Transparenz und Volumetrisches Licht „Mittel“
Company of Heroes 2		Einstellbar, keine Probleme	Gut	Maximale Details, Anti-Aliasing „Niedrig“
Counter Strike: Global Offensive		Automatisch, keine Probleme	Sehr gut	Maximale Details
Crysis 3		Automatisch, keine Probleme	Befriedigend	Max. Details, FXAA, Shading/Schatten „Hoch“
Dark Souls 3		Automatisch, UI-Texturen niedrig aufgelöst	Ausreichend	Grafikdetails „Mittel“
Deus Ex: Mankind Divided		Automatisch, keine Probleme	Ausreichend	Preset „Medium“, Volumetric Lighting „Aus“
Dirt Rally		Automatisch, keine Probleme	Sehr gut	Maximale Details ohne Adv. Blending
Doom (2016)		Automatisch, keine Probleme	Sehr gut	Maximale Details, TAA (1TX), Schatten „Ultra“
Dota 2		Automatisch, keine Probleme	Sehr gut	Maximale Details
Dragon Age: Origins		Automatisch, keine Probleme	Gut	Preset „Hoch“, SSAO
Dreamfall Chapters		Automatisch, keine Probleme	Befriedigend	Maximale Details, Sichtweite 50 Prozent
Elite Dangerous		Automatisch, keine Probleme	Sehr gut	Maximale Details
F1 2016		Automatisch, keine Probleme	Gut	Preset „Hoch“, TAA
Fallout 4		Automatisch, keine Probleme	Sehr gut	Maximale Details
Far Cry 4		Automatisch, keine Probleme	Befriedigend	Maximale Details, SMAA, SSAO
Grand Theft Auto V		Automatisch, keine Probleme	Gut	Maximale Details, FXAA, Gras-Details „Hoch“, Erweiterte Distanzregler je 50 Prozent
Hitman		Automatisch, keine Probleme	Befriedigend	Max. Details, FXAA, SSAO „Aus“
Homeworld: Deserts of Kharak		Automatisch, keine Probleme	Gut	Maximale Details
Life is Strange		Automatisch, keine Probleme	Sehr gut	Maximale Details
Mad Max		Automatisch, keine Probleme	Sehr gut	Maximale Details
Metal Gear Solid V: The Phantom Pain		Automatisch, keine Probleme	Gut	Maximale Details, Postprocessing „Hoch“
Metro: Last Light Redux		Automatisch, keine Probleme	Befriedigend	Qualität „Hoch“, ohne SSAA
Middle-Earth: Shadow of Mordor		Automatisch, keine Probleme	Sehr gut	Maximale Details
Mirror's Edge: Catalyst		Keine, Menüs und Untertitel teilweise zu klein	Ausreichend	Preset „Mittel“, 16:1 AF, SSAO
Need for Speed		Automatisch, keine Probleme	Gut	Maximale Details, SSAO
No Man's Sky		Automatisch, keine Probleme	Gut	Maximale Details
Overwatch		Automatisch, keine Probleme	Sehr gut	Maximale Details, Anti-Aliasing-Details und Schatten „Mittel“
Planetary Annihilation: Titans		Automatisch, Auflösung aber nicht frei wählbar	Gut	Maximale Details
Portal 2		Automatisch, keine Probleme	Sehr gut	Maximale Details
Project Cars		Automatisch, keine Probleme	Sehr gut	Maximale Details
Rainbow Six Siege		Automatisch, keine Probleme	Sehr gut	Maximale Details
Rise of the Tomb Raider		Automatisch, keine Probleme	Befriedigend	Hohe Details, FXAA – Tessellation, Pure Hair und Screen Space Reflection „Aus“
Ryse: Son of Rome		Automatisch, keine Probleme	Befriedigend	Preset „Normal“, Shaderqualität und Objekt-details „Niedrig“, TAA „An“, 16:1 AF
Shadowrun: Dragonfall		Einstellbar, keine Probleme	Sehr gut	Maximale Details
Sid Meier's Civizilation: Beyond Earth		Keine, UI-Elemente teilweise zu klein	Sehr gut	Maximale Details
Star Wars: Battlefront		Automatisch, keine Probleme	Sehr gut	Maximale Details, FXAA „Hoch“, Umgebungsverdeckung „Hoch“
Stellaris		Einstellbar, UI-Texturen niedrig aufgelöst	Sehr gut	Maximale Details
Team Fortress 2		Automatisch bis auf Serverbrowser, Optionen	Sehr gut	Maximale Details
The Elder Scrolls V: Skyrim		Automatisch, keine Probleme	Gut	Maximale Details
The Talos Principle		Automatisch, keine Probleme	Sehr gut	Maximale Details, 2 × MSAA, 4K 3D-Rendering
The Witcher 3: Wild Hunt		Automatisch, keine Probleme	Befriedigend	Maximale Details ohne AA, Nvidia Hairworks und Schärfung „Aus“
Tom Clancy's The Division		Automatisch, keine Probleme	Befriedigend	Preset „Medium“, Schärfung „Aus“
Total War: Warhammer		Einstellbar, keine Probleme	Ausreichend	Hohe Details ohne SSAO, FXAA, Screen Space Reflection „Aus“
War Thunder		Teilweise einstellbar, UI-Elemente teilw. zu klein	Sehr gut	Maximale Details
XCOM 2		Automatisch, keine Probleme	Sehr gut	Maximale Details, FXAA

* Getestet mit Nvidia Geforce GTX 1070 ** Für spielbare Bildraten ab ca. 45 Frames pro Sekunde, getestet mit Geforce GTX 1070, V-Sync aus/adaptiv
System: Core i7-4790K @ 4,5 GHz, Z97, 2 × 8 Gigabyte DDR3-2666, Windows 10 x64, Geforce 372.70 WHQL
■ Ohne Einschränkungen spielbar ■ Mit leichten Einschränkungen spielbar ■ Mit starken Einschränkungen spielbar oder unspielbar

Im nächsten Heft*

Aktuell

Streng geheim!



Welches Topthema die nächste PC Games ziert, dürfen wir euch ausnahmsweise nicht im Vorfeld verraten. Nur so viel: es ist die mit Spannung erwartete Fortsetzung einer genialen Science-Fiction-Serie.

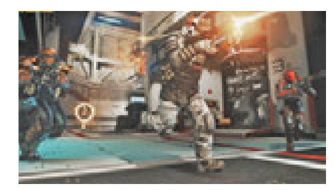
Test

Watch Dogs 2 | Gelungene Fortsetzung von Ubisofts Open-World-Action-Titel?



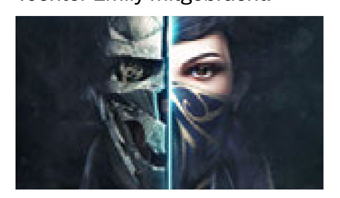
Test

Call of Duty: Infinite Warfare | Dank *Modern Warfare*-Bonus ein Muss für Shooter-Fans?



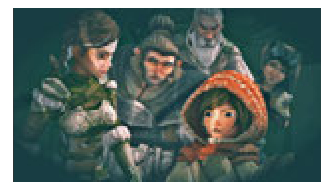
Test

Dishonored 2 | Corvo ist zurück und er hat seine ebenso tödliche Tochter Emily mitgebracht.



Test

Silence | Der Nachfolger zu *The Whispered World* sieht toll aus, aber passt auch das Gameplay?



PC Games 12/16 erscheint am 30. November!

Vorab-Infos ab 26. November auf www.pcgames.de!

VOLLVERSION IN DER KOMMENDEN **PC GAMES!**

LORDS OF THE FALLEN



Knüppelhartes, sackschweres Action-Rollenspiel vom deutschen Entwickler Deck 13, das sich vor *Dark Souls* und Co. nicht verstecken muss.

*Alle Themen und enthaltene Vollversion(en) ohne Gewähr



computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Rainer Rosenbusch, Hans Ippisch

Chefredakteur Print/Online Wolfgang Fischer (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Leitender Redakteur Online David Bergmann
Redaktion Peter Bathge, Matthias Dammes, Christian Dörre, Max Falkenstern, Marc Carsten Hatke, Maik Koch, Sascha Lohmüller, Matti Sandqvist, Lukas Schmid, Felix Schütz, Stefan Weiß
Mitarbeiter dieser Ausgabe Roland Austinat, Thomas Eder, Benjamin Kegel, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Stephan Petersen, Rainer Rosshirt, Matthias Spieth, Raffael Vötter, Stephan Wilke
Redaktion Hardware Philipp Reuther, Frank Stöwer
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Heidi Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Hansgeorg Hafner, Monika Jäger, Jasmin Sen-Kunoth
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Sebastian Bienert © Microsoft, Electronic Arts
Video Unit Simon Fistrich (Ltg.), Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Oliver Nitzsche, Dominik Pache, Michael Schraut, Alexander Wadenstorfer

Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Jörg Gleichmar

www.pcgames.de
Head of Online Christian Müller
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, Ruben Engelmann, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Verantwortlich für den Anzeigenteil Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Head of Digital Sales
Jens-Ole Quiel Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Anzeigenberatung Print
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Anne Müller Tel. +49 911 2872-251; anne.mueller@computec.de
Judith Gratias-Klamt Tel. +49 911 2872-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Anzeigenberatung Online Weischer Online GmbH
Elbberg 7, 22767 Hamburg
Tel.: +49 40 809058-2239
Fax: +49 40 809058-3239
www.weischeronline.de

Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 29 vom 01.01.2016



PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.
Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 51,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 59,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 63,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen

Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, PLAY 4, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, MAKING GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASYLINUX, RASPBERRY PI GEEK

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH

HARDWARE-SPECIAL

Seite 120

VOM RECHENKNECHT ZUR SPIELEMASCHINE



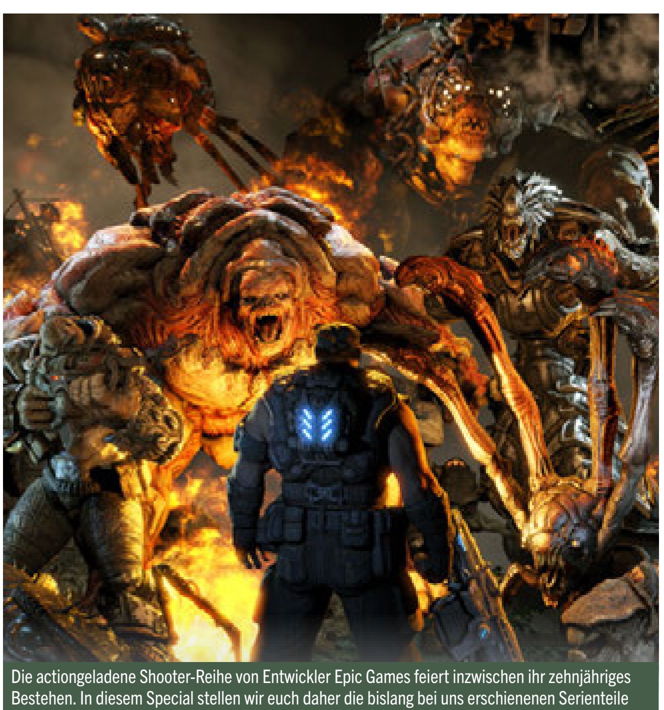
Als die ersten PCs Einzug in Büros, Firmen und Privathaushalten hielten, war von einer digitalen Spielekultur auf dieser Plattform noch nichts zu ahnen. Wie sich das im Laufe der Zeit änderte und welche technischen Meilensteine dafür nötig waren, erfahrt ihr in diesem Special.

Bild: MEV, Eye Wire

SERIENRÜCKBLICK

Seite 116

GEARS OF WAR

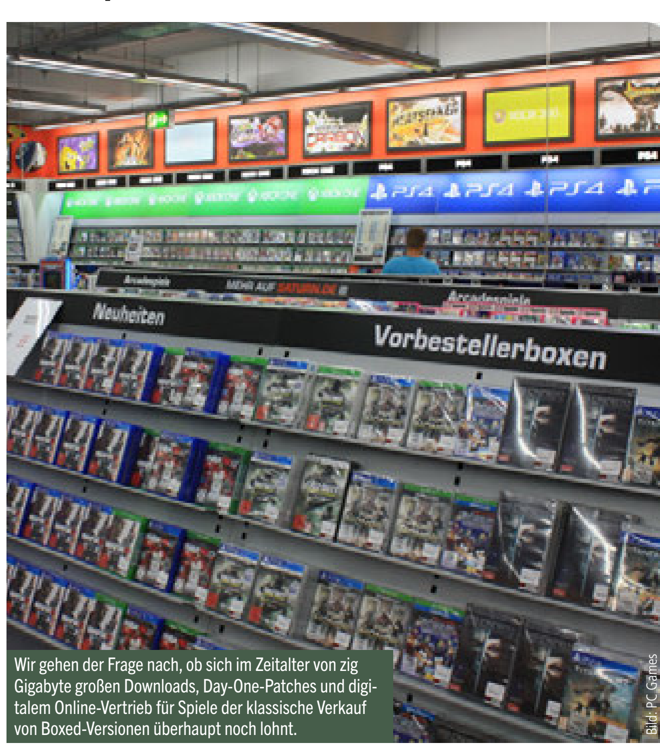


Die actiongeladene Shooter-Reihe von Entwickler Epic Games feiert inzwischen ihr zehnjähriges Bestehen. In diesem Special stellen wir euch daher die bislang bei uns erschienenen Serienteile ausführlich vor und klären, was *Gears of War* kennzeichnet.

REPORT

Seite 126

ADE, RETAIL-SPIELE?



Wir gehen der Frage nach, ob sich im Zeitalter von zig Gigabyte großen Downloads, Day-One-Patches und digitalem Online-Vertrieb für Spiele der klassische Verkauf von Boxed-Versionen überhaupt noch lohnt.

Bild: PC Games

Die Geschichte der Gears

Von: Benjamin Kegel

Die Serie auf dem Weg zum brandneuen vierten Teil: Wir präsentieren euch die komplette *Gears*-Historie von der *Ultimate Edition* bis *Gears of War: Judgment* …

Gears of War: Judgment. Für die meisten Menschen ist der produktionshistorisch vierte Teil der *Gears*-Serie einfach nur ein kerniges Actionspiel und als Prequel der testosterongetränkten Reihe eigentlich *Gears of War 0*. Für uns hier in der deutschen Spielepresse war *Gears of War: Judgment* aber aus vielen weiteren Gründen ein ganz wichtiges Teil. Zunächst gehört das Wörtchen „Judgment" mit zu den am meisten korrigierten Begriffen im deutschsprachigen Redaktions-Europa. Bis heute wachen gestandene Gaming-Journalisten hierzulande schweißgebadet mitten in der Nacht auf und brüllen: „Halt! Da fehlt ein E! Ein Eeeeeeee..." Nein, tut es nicht, denn *Gears of War: Judgment* hat seinen Namen aus dem britischen Englisch erhalten, nicht aus dem amerikanischen Englisch – von daher „Judgment" statt „Judgement". Sehr viel bedeutender ist das Spiel für Redakteure in Deutschland aber noch aus einem anderen Grund: Es war über zehn Jahre lang die einzige hundertprozentig sichere Insel im Indizierungs-Minenfeld der *Gears*-Serie. Zwar war auch *Gears of War 3* hierzulande nie indiziert und stets frei verkäuflich ab 18 Jahren, wenn man aber als professioneller Buchstabenjockey um 21 Uhr an einem stressigen Abgabetag in Richtung Kollegen guckt und fragt: „Äääăh … welcher *Gears*-Teil ist gleich noch mal nicht verboten?", bekommt man als Antwort stets „Nimm *Judgment*! Das passt auf jeden Fall!" Stimmt, denn nicht nur kann man sich an das Wort „Judgment" besser erinnern als an eine Ziffer, es ist auch unmissverständlich – denn wenn man als Journalist einfach nur *Gears of War* schreibt, könnte damit statt des dritten auch der erste Teil gemeint sein. Und wenn dann eine zu positive Aussage im Artikel fällt, wird die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien schnell nervös. Und damit auch der betreuende Redakteur. Eine bescheuerte Regel? Möglicherweise. Wahrscheinlich. Ja. Das ändert aber nichts daran, dass es eine Regel ist, die man in der deutschen Spielepresse befolgen sollte, sonst kann es schnell existenzbedrohend teuer werden.


Zwischen diesen beiden Screenshots liegen zehn Jahre. Hier die Prison-Karte des Xbox-360-*Gears* …


… und hier dieselbe Map auf der Xbox One. Grafisch war *Gears of War 1* auf der 360 eine Bombe!


Gears of War 1: Chefprotagonist Marcus Fenix hält einen der Haupt-Indizierungsgründe in den Händen.

Somit habt ihr die Erklärung, weshalb ihr bisher in eurem Gaming-Hobby vonseiten der Journalisten so oft *Judgment* zu lesen bekommen habt. Dabei sollte doch eigentlich ein ganz anderer Faktor der wichtigste sein, warum dieser Part ein dermaßen bedeutendes Spiel in der Reihe ist – denn es ist der erzählerische Grundstein einer der legendärsten und mit über 20 Millionen verkauften Spielen auch erfolgreichsten Actionserien aller Zeiten! Und weil sich unser Special um die Historie der *Gears* dreht, beginnen wir dann auch mit …

Gears of War: Judgment
Bevor wir loslegen, solltet ihr euch zum besseren Überblick unbedingt unsere Kästen „Que Sera, Sera" und „Der Anfang vom Ende" auf den übernächsten Seiten durchlesen! *Judgment* spielt als Prequel nämlich 15 Jahre vor der Handlung in *Gears of War 1* und damit nur wenige Monate nach dem E-Day. Es begleitet die Protagonisten des Spiels, das sogenannte Kilo Squad – diese kleine, schlagkräftige Truppe besteht aus den Serienlieblingen Damon Baird und Augustus Cole sowie den Soldaten Sofia Hendrik und Garron Paduk. Die Einheit steht geschlossen als Angeklagte vor einem Militärgericht. Dort wird das Kilo Squad erheblicher Kriegsverbrechen bezichtigt und muss sich gegenüber einem COG-Tribunal verantworten. Was die Soldaten in diese missliche Lage gebracht hat, dürft ihr als Joypad-Halter außerhalb der Rahmenhandlung in einer spannenden Flashback-Kampagne nachspielen. In Sachen Multiplayer brachte *Judgment* ebenfalls neue Ansätze mit. Zwar konnte man nun in weniger Spielmodi aufseiten der Locust zu den Waffen greifen, dafür gab es mit dem Overrun-Modus (inklusive Locust!) einen neuen kompetitiven Mehrspieler-Part mit spannenden King-of-the-Hill-Regeln.

Gears of War 1/Ultimate Edition
Gears of War-Mastermind und Chefdesigner Cliff Bleszinski hat sich während des Release von *Judgment* übrigens einmal dazu geäußert, warum Epic Games nie ein Prequel mit einem Setting während des spielerisch vielversprechenden E-Days produziert hat. Grundsätzlich findet er die Idee sehr spannend, es hätte aber aus erzählerischer Sicht keinen Sinn ergeben, daraus ein *Gears*-Spiel zu stricken. In allen Spielen der *Gears of War*-Reihe geht es schließlich um einen erbitterten Kampf der COG-Soldaten gegen die Locust – und am E-Day waren die wehrlosen Menschen auf dem Planeten Sera eben nicht mit Kämpfen beschäftigt, sondern nur mit dem

RAUS AUS DER INDEX-HÖLLE!

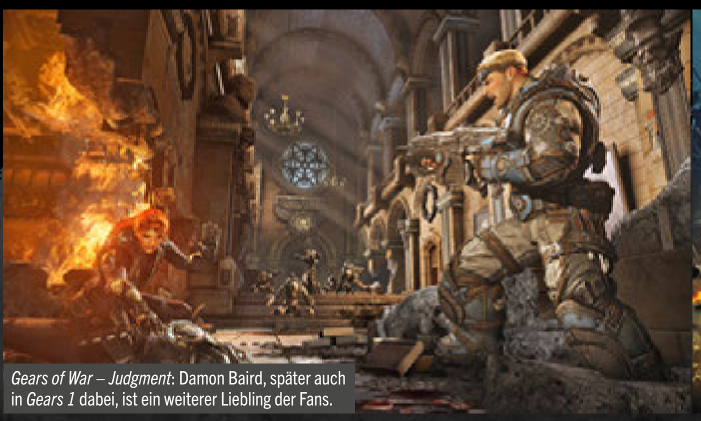
Wer die letzten zwei, drei Jahre bei etwas saftigeren Spielen genauer hingesehen hat, dem ist aufgefallen: Die USK winkt mehr brachiale Inhalte durch. Für *Gears of War* ist das gut!

Neues *Mortal Kombat?* Kein Problem, sagt die USK. Neues *Doom*? Kein Ding, kommt uncut. Neues *Wolfenstein*? Bitte die Symbole raus, die präsentierte Intensität darf aber bleiben. Was wird dieser Tage überhaupt noch indiziert? Eine Menge, das könnt ihr uns glauben – schließlich hält die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) uns als Gaming-Journalisten stets auf dem neuesten Stand. Bei den heutzutage weggesperrten Spielen handelt es sich aber hauptsächlich um rassistischen oder politischen Dreck der ekelhaften Art – beim Thema Blut, Guts & Glory sind USK und BPjM aber spürbar entspannter geworden. Das haben auch die Spielepublisher gemerkt und nutzen ihre Chance, um über §23 Absatz 4 des Jugendschutzgesetzes zuvor indizierte Titel nach einem Ablauf von zehn Jahren vom Index streichen zu lassen. Danach kann eine neue Einstufung bei der USK erfolgen – und damit auch eine verspätete Veröffentlichung in Deutschland. Populäre Beispiele aus der letzten Zeit gefällig? Kein Problem! *Doom 1* – war bis 2011 indiziert, wurde vom Index gestrichen und mit USK 16 veröffentlicht. *Resident Evil 2* – in seiner internationalen Version bis 2013 indiziert, ebenfalls vom Index gestrichen und mit USK 16 veröffentlicht. Und einer der jüngsten Vertreter der Index-Emigranten? Niemand Geringeres als *Gears of War 1*, das Microsoft zum weltweiten Release im November 2006 aufgrund einer Einstufungsverweigerung der USK gar nicht erst in Deutschland veröffentlichte. Die internationale Version wurde dann auch indiziert – bis Microsoft nach knapp zehn Jahren die vorzeitige Listenstreichung beantragte. Seit September 2016 ist *Gears of War* damit in Form der *Ultimate Edition* auch bei uns erhältlich – womit in der Serie nur noch ein einziger indizierter Teil verbleibt. Schlüsselwort: noch. Denn ihr könnt euch sicher sein, dass Microsoft nun, da die Serie zu ihrem Firmenportfolio gehört, mit Ablauf der Zehn-Jahres-Frist 2018 den letzten verlorenen Sohn und damit die Reihe endgültig und vollständig aus dem Index-Nirwana holen wird.



Ihr wisst nicht, zu welchem populären Index-Urvater dieser Screen gehört? Na, dann fragt doch mal den Redakteur!

Resident Evil 2 ist das beste Spiel der Serie. So. Vor vier Jahren hätten wir das Heft an dieser Stelle schreddern dürfen.


Gears of War – Judgment: Damon Baird, später auch in *Gears 1* dabei, ist ein weiterer Liebling der Fans.


Gears of War 3: Bei so viel Testosteron im Bild wächst sogar Anya Stroud (halbrechts) ein Damenbart!

QUE SERA, SERA. WHATEVER WILL BE, WILL BE ...

Im *Gears*-Getriebe ist der Planet Sera das größte aller Zahnräder – er liefert nicht nur die Location für endlosen Krieg, sondern auch dessen Grund ...

Die *Gears*-Serie spielt auf dem Planeten Sera, dessen Oberfläche von Menschen kolonialisiert wurde. Kriegsmüde und in berechtigter Sorge über die Zukunft unserer Spezies, legten die Kolonisten auf Sera ihre Waffen nieder und wandten sich von Gewalt zur Lösung von Konflikten ab. Das Ergebnis war die sogenannte Ära des Schweigens, ein Zeitalter auf Sera, in dem den Menschen kulturelles Wachstum, Wohlstand und ein fast vollständiger Weltfrieden vergönnt war. Der Wirtschaftsboom auf Sera brachte jedoch ein neues Problem: Weder fossile noch nukleare Brennstoffe konnten den immer weiter ausufernden Strombedarf der Kolonien befriedigen. Erneut stand der Planet kurz vor dem Kollaps – bis mit einer flüssigen Substanz namens Imulsion eine schier unerschöpfliche Energiequelle entdeckt wurde. Mit einem als Gold Rush bekannten, rücksichtslosen Raubbau an den verheißungsvollen Imulsion-Quellen endete die Ära des Schweigens schließlich katastrophal: Die Stadtstaaten-ähnlichen Kolonien auf Sera verfielen abermals in einen gewaltigen Bürgerkrieg, diesmal mit der Herrschaft über das Imulsion als Ziel. Insbesondere die zwei dominantesten Fraktionen Seras bekämpften sich hier bis aufs Blut – die Union of Independent Republics (UIR) und die Coalition of Ordered Governments (COG). Nach fast 79 Jahren beendete die COG den als Pendulum Wars bekannten Konflikt schließlich durch den Einsatz einer orbitalen Laserwaffe namens Hammer of Dawn. Zwar verdampfte diese durch Imulsion angetriebene Kanone große Teile der Infrastruktur auf Sera, etablierte die COG aber als dominante Regierung. Unter großer Kraftanstrengung hätten die Kolonisten nun in ein neues Goldenes Zeitalter eintreten können – doch diese Hoffnung wurde durch den E-Day schlagartig zerstört.


Wer in den ersten paar Monaten nach Ende der Pendulum Wars durch Sera wandert, trifft auf einen Geisterplaneten.


Eigentlich gab es auf Sera viele gut zu verteidigende Stützpunkte – am E-Day nützte das aber nicht viel ...

Rennen um ihr Leben. Exakt aus diesem Grund spielt die Handlung des Original-*Gears* und Serien-Altmeisters, *Gears of War 1*, satte 14 Jahre nach dem E-Day – also zu einer Zeit, in der die COG-Truppen der Locust-Horde so etwas wie eine ernst zu nehmende Gegenwehr anbieten können. Im Rahmen ebendieser Konfrontation begleiten wir das Delta Squad auf den Planeten Sera. Das kleine Team besteht aus den wuchtigen COG-Soldaten Augustus Cole, Damon Baird, Dominic Santiago und dem Chefprotagonisten und Superstar der *Gears*-Serie: Marcus Fenix. Marcus und seine Männer erhalten einen für die Kolonien auf Sera lebenswichtigen Auftrag – sie sollen zunächst mithilfe eines High-End-Aufklärungssystems die unterirdische Heimat der Locust kartografieren, auf diese Weise den verwundbarsten Punkt der außerirdischen Infrastruktur ausfindig machen und dort eine Massenvernichtungswaffe zünden. Zwar steht die eigentlich starke Geschichte von *Gears 1* nie so ganz im Mittelpunkt des Spiels, dafür brachten aber die damals unfassbar starke Xbox-Grafik, der fulminante Sound, die brachiale Präsentation und ein kompaktes Daueradrenalin-Gameplay die Spieler zum Jubeln! Die internationalen Fachjournalisten übrigens auch: Die Bewertung von *Gears of War 1* glich einem weltweiten Endlos-Triggern der Taste 9 ...

Jagged Wheel of Conflict Two

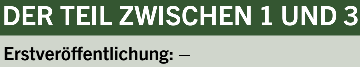
Wir in Deutschland haben es bei den *Gears*-Games besonders gut, dürfen wir aktuell nach dem Genuss des ersten Teils doch direkt weiter zur Handlung von Teil 3, ohne uns dazwischen irgendwelche lästigen Filler-Episoden gefallen lassen zu müssen. An dieser Stelle völlig unabhängig von diesem Sachverhalt ein kurzer Schwank aus der illustren Indizierungs-Odyssee der gesamten *Gears of War*-Reihe! *Gears of War 1*: Erntete ein Kopfschütteln bei der USK und damit konsequenterweise ein Kopfnicken bei der BPjM. Microsoft veröffentlicht in Deutschland grundsätzlich keinerlei Spiele ohne USK-Kennzeichnung. Also wurde *Gears 1* hier zunächst geext – nur um dann zehn Jahre später aus dem Indizierungs-Limbus ans Licht gezerrt, aufgehübscht und als *Ultimate Edition* endlich auch dem teutonischen Testosteronträger angeboten zu werden. Infos zu einem eventuell vorhandenen Serienableger zwischen Teil 1 und 3 findet ihr kompakt in unserem Timeline-Kasten unterhalb dieses Absatzes. *Gears of War 3* legte Microsoft seinerzeit dann doch wieder bei der USK vor – versuchen kann man's ja! Zur allgemeinen Überraschung gönnte man dem Spiel zunächst eine Freigabe ab 18 Jahren. Dabei ein kurioses Detail am Rande: Die USK ging während der ersten Prüfungsrunde eigentlich davon aus,

DIE GEARS-GAMES: ALLE BISHERIGEN SPIELE DER SERIE, SORTIERT NACH IHREM RELEASEDATUM

GEARS OF WAR (ULTIMATE E.)

Erstveröffentlichung: 7. November 2006
USK: ab 18
Plattform: PC, Xbox 360, Xbox One
Entwickler: Epic Games
Publisher: Microsoft

Der Grundstein der *Gears*-Serie war sowohl in Sachen Wertungen als auch Umsatz ein voller Erfolg – und das, obwohl es aufgrund seiner Indizierung in der Originalfassung zunächst keinen Zugang zum wichtigen deutschen Absatzmarkt hatte. Trotzdem verbreitete sich *Gears of War* auf Xbox Live wie ein Lauffeuer, hängte dort in Sachen Multiplayer zu seinen besten Zeiten sogar die *Halo*-Games ab und steht mittlerweile bei etwas mehr als sechs Millionen verkauften Spielen weltweit. Dabei sind die zusätzlichen knapp drei Millionen an den Mann gebrachten *Ultimate*-Versionen noch gar nicht mit eingerechnet!



DER TEIL ZWISCHEN 1 UND 3

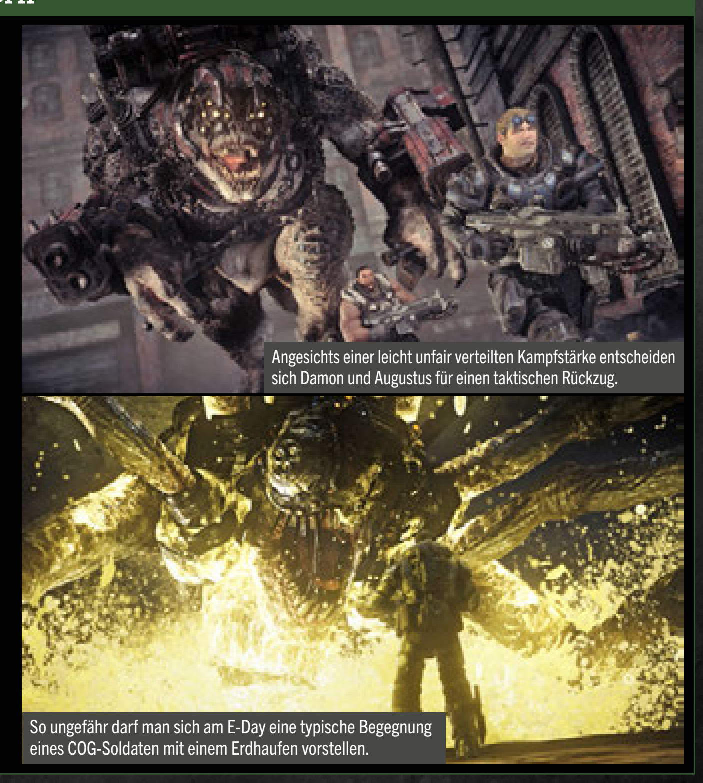
Erstveröffentlichung: –
USK: in Deutschland indiziert
Plattform: Xbox 360
Entwickler: Epic Games
Publisher: Microsoft

Ein weiterer *Gears*-Ableger erschien im November 2008 und setzte die Handlung des ersten Teils fort. Zwar war Microsoft sicherlich auch an einer Veröffentlichung in Deutschland interessiert, legte das Spiel aber gar nicht erst bei der USK zur Prüfung vor: Angesichts der damals noch geltenden Indizierung von *Gears of War 1* sah der Publisher schlicht keine ausreichende Erfolgsaussicht auf eine Freigabe des inhaltlich sehr ähnlichen Nachfolgers. Infolgedessen wurde der zweite Teil indiziert. Wir rechnen mit einer Index-Streichung im Herbst 2018.

DER ANFANG VOM ENDE: DIE LOCUST UND DER E-DAY

In *Gears of War* darf man niemandem vertrauen – nicht der Regierung, nicht den Soldaten, nicht dem Himmel über dem Kopf und schon gar nicht dem Boden unter den eigenen Füßen.

Wer als menschlicher Kolonist auf dem Planeten Sera lebt, ist generell schon eine arme Sau – die wohl größte Katastrophe erlebten die Einwohner des kriegsgebeutelten Felsbrockens aber am sogenannten Emergence Day, in Anlehnung an die Landung der Alliierten in der Normandie 1944 auch als E-Day bekannt. Kaum sechs Wochen, nachdem die COG einen Friedensvertrag mit den wenigen übrigen UIR-Kräften auf Sera unterzeichnet und damit die 79 Jahre langen Pendulum Wars beendet hatten, sahen sich die Menschen auf Sera plötzlich abermals mit einem brutalen, überwältigenden Angriff auf alle Städte und Siedlungen gleichzeitig konfrontiert. Während die meisten Bürger die jüngsten Attacken zunächst für das Ergebnis gescheiterter Friedensverhandlungen und eine Fortsetzung der Pendulum Wars hielten, wurde schnell klar, dass es sich bei dem neuen Feind um eine bisher völlig unbekannte außerirdische Spezies handelte. Die Kreaturen hatten sich zuvor offenbar über Äonen tief im Untergrund Seras verborgen – und sahen nun die Zeit für einen erbarmungslosen Vernichtungsfeldzug gegen die Kolonisten gekommen. Dazu gruben sich die Streitkräfte der später als Locust bekannten Aliens in einer logistischen und miltärischen Meisterleistung praktisch zeitgleich planetenweit aus einem gewaltigen Tunnelsystem durch die Erde und überwältigten mit erschreckender Geschwindigkeit die völlig unvorbereiteten Bodentruppen der Kolonien. Trotz einer massiven Mobilmachung der COG-Streitkräfte zur Abwehr der Locust gab es gegen die schiere Anzahl, Aggressivität und unbestreitbare Kompetenz der extraterrestrischen Horde kaum eine Möglichkeit der Verteidigung. Den verzweifelten Menschen blieb nur der Rückzug vor den Invasoren. Denn die Locust waren offenbar weder an Gefangenen noch am Erhalt der Gebäude und Infrastruktur der Kolonien interessiert …



Angesichts einer leicht unfair verteilten Kampfstärke entscheiden sich Damon und Augustus für einen taktischen Rückzug.

So ungefähr darf man sich am E-Day eine typische Begegnung eines COG-Soldaten mit einem Erdhaufen vorstellen.

dass *Gears 3* seinen damals indizierten älteren Brüdern abermals in den BPjM-Giftkeller folgen würde, egal was die USK zu dem Spiel zu sagen hätte. Doch als das gute Stück dann auf dem Schreibtisch der Bundesprüfstelle landete, begann dort wohl gerade eine Phase der Entspannung. Die Kollegen hatten gegen die nach wie vor brachialen Inhalte von *Gears of War 3* nichts einzuwenden. So erschien schließlich der dritte Teil tatsächlich bei uns in Deutschland – und ganz ehrlich, wir glauben, Microsoft hatte damit nicht wirklich gerechnet. *Gears of War: Judgment* wurde danach entsprechend problemlos bei der USK durchgewunken, *Gears of War 4* (Test ab Seite 60) sowieso.

Gears of War 3

Zum anberaumten Release von *Gears of War 3* standen alle Zeichen auf „Blockbuster“. Die Reihe brachte mittlerweile einige echte Gaming-Legenden mit – Marcus Fenix ist bis heute einer der bekanntesten und beliebtesten Videospielcharaktere des Xbox-Universums. Das Lancer-Rifle mit seiner vorgebauten Kettensäge gehört zu den populärsten (und am meisten Nerf-gemoddeten) Waffen aller Zeiten. Auch der *Gears*-Chefdesigner Cliff Bleszinski erreichte während der Hochzeiten der Locust-Euphorie selbst so etwas wie einen Superstar-Status in der Videospielbranche. Spielmechanisch stand *Gears of War* mittlerweile ebenfalls für etliche verlässliche Qualitäten: das oft kopierte und selten erreichte Third-Person-Actiongameplay vom Feinsten zum Beispiel. Oder einen bockstarken Multiplayer. Oder grafische und akustische Technik, die das Letzte aus der Xbox herausquetschte. Obendrein konnte sich die mittlerweile etablierte Serie auch prominente Unterstützung mit an Bord holen. Die Storyline von *Gears of War 3*, wohl die persönlichste Geschichte des Protagonisten Marcus Fenix, stammt aus der Feder der Science-Fiction-Autorin Karen Traviss. Der Rapper Ice-T war ebenfalls mit im Spiel dabei und lieh dem Charakter Griffin in *Gears of War 3* seine Stimme. Kurzum: Epic Games veranstaltete ein riesiges Theater rund um den anstehenden Release des dritten Teils ihres Triple-A-Hammers. Über eine Million Vorbestellungen gingen weltweit für *Gears of War 3* ein, der Hype war bis zum Platzen aufgepumpt – und Epic Games lieferte trotz des gigantischen Drucks und noch höherer Erwartungen tatsächlich erneut einen System-Seller ab! Innerhalb einer Woche nach Release verkaufte sich das hervorragende *Gears of War 3* über drei Millionen Mal, schaffte insgesamt über sechs Millionen Verkäufe und sorgte dafür, dass die *Gears*-Serie bis heute mehr als eine Milliarde (!) Dollar Umsatz erreicht hat. Epic Games: Wir salutieren mit einer Lancer-Salve!

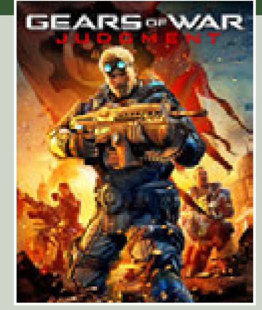
GEARS OF WAR 3



Erstveröffentlichung: 20. September 2011
USK: ab 18 Jahren
Plattform: Xbox 360
Entwickler: Epic Games
Publisher: Microsoft

Gears of War 3 spielt zwei Jahre nach der Handlung von *Gears of War 2* und führt die Geschichte der Serie fort. Mit ca. 6,2 Millionen verkauften Spielen war *Gears of War 3* weiterhin sehr erfolgreich, konnte aber nicht mehr ganz an die Umsätze älterer Teile anknüpfen – insbesondere ob der Tatsache, dass *Gears of War 3* als erster Ableger der Reihe direkten Zugang zum deutschen Videospielmarkt hatte. Der dritte Teil wurde als erster nicht indiziert, sondern erhielt – zur Überraschung selbst der USK – eine Freigabe ab 18 Jahren.

GEARS OF WAR: JUDGMENT



Erstveröffentlichung: 22. März 2013
USK: ab 18 Jahren
Plattform: Xbox 360
Entwickler: Epic Games
Publisher: Microsoft

Gears of War: Judgment erschien als zweiter Teil der Serie offiziell in Deutschland. An anderer Stelle feierte *Judgment* sogar eine Premiere – es war der erste Ableger der Reihe, der nicht als inhaltlicher Nachfolger die *Gears*-Storyline fortsetze. Stattdessen spielt *Judgment* als Prequel knapp 15 Jahre vor dem Original und ist damit der erzählerisch erste Teil der Serie. Leider ist er auch mit Abstand der erfolgloseste – die alten *Gears*-Titel knackten jeweils die 6-Millionen-Marke, *Judgment* brachte es nur auf etwas über 1,5 Millionen verkaufte Exemplare.

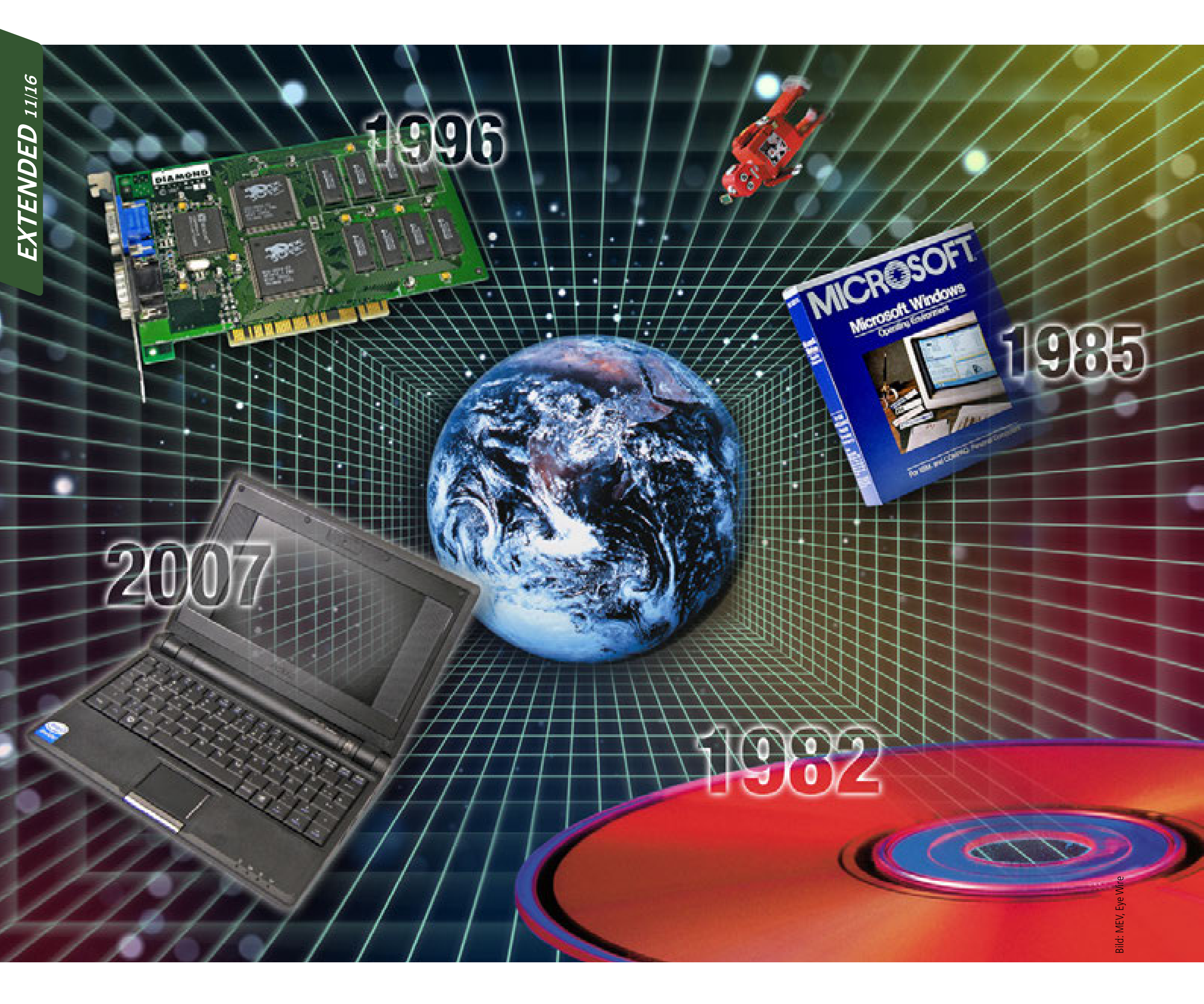


Bild: MEV, Eye Wire

Der PC im Zeitenwandel

Von: Stephan Wilke

Innerhalb weniger Jahrzehnte hat der PC die Welt verändert. Wir werfen einen Blick auf seine bewegte Geschichte und ergründen, wie er zu unserer liebsten Gaming-Plattform geworden ist.

In den 70er-Jahren richten sich erstmals vermehrt Unternehmen wie Apple mit ihren Produkten an Hobby-Elektronikbastler, welche sich Einplatinen-Computer und Bausätze in die heimischen Wohn- und Arbeitszimmer holen. Der 1977 erschienene Apple II zählt zu den beliebtesten Mikrocomputern jener Zeit – so werden Computer bezeichnet, die kleiner (und weniger leistungsfähig) als die Großrechner und (für den Schreibtisch oft immer noch zu voluminösen) Minirechner aus der Unternehmenswelt sind. Apples Heimcomputer erfreut sich großer Beliebtheit, denn es handelt sich um ein offenes System: Dank guter Dokumentation der Hardware-Eigenschaften erscheinen zahlreiche Erweiterungskarten, mit denen sich der Apple II an die persönlichen Bedürfnisse anpassen lässt. Dazu schafft Apple mit Software zur Textverarbeitung und Tabellenkalkulation neue Nutzungsmöglichkeiten für Heimanwender.

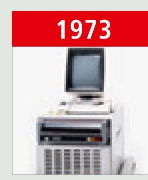
DER IBM-PC

Doch erst der 1981 erschienene IBM Personal Computer prägt die IT-Branche wie kaum ein anderes Gerät, obwohl die Vorzeichen zunächst nicht allzu gut stehen: Die 1911 gegründete Firma International Business Machines Corporation ist namensgetreu nicht an Privatkunden, sondern an Unternehmen interessiert, die man zu Beginn mit Lochkartenmaschinen, später mit Großrechnern ausrüstet, die ganze Räume ausfüllen. So entwickelt der Konzern Mitte der 50er-Jahre mit der IBM 350 auch die erste und 3,75 MByte fassende Festplatte, die als Bestandteil des Vakuumröhrenrechners IBM 305 RAMAC an zahlungskräftige Kunden vermietet wird.

IBM erkennt den wachsenden Markt für Mikrocomputer, ist aber schlecht aufgestellt: Die Entwicklerteams für Großrechner sind lange Produktzyklen gewohnt, zudem hat die Firma – anders als etwa Platzhirsch Apple – noch kein existierendes Händlernetzwerk. Doch im Gegensatz zu den vielen Jungunternehmern im Mikrocomputergeschäft

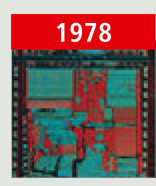
Xerox Alto

Der Einzelplatzrechner bietet eine grafische Oberfläche, die mit der Maus bedient werden kann. Steve Jobs wird auf das Konzept aufmerksam und übernimmt später viele der Innovationen beim Apple Macintosh.



Intel 8086

Der 4,77 MHz flotte und aus 29.000 Transistoren bestehende 16-Bit-Mikroprozessor begründet die bis heute dominierende x86-Architektur und wird wie der 8088 ebenfalls in vielen IBM-kompatiblen PCs verbaut.



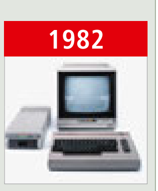
IBM-PC

Das Gerät, das den Begriff „PC“ prägt, erscheint mit preisoptimierten Komponenten und wird bald von vielen Herstellern nachgebaut. Das lizenzierte MS-DOS entwickelt sich rasch zum Standard-OS für PCs.



Commodore 64

Der preiswerte C64 ist ein riesiger Erfolg, Commodore fertigt bis zu 400.000 Stück pro Monat. Dank guter Grafik- und Klangqualität ist der Heimcomputer bei Spielern sehr beliebt und genießt heute Kultstatus.



ist IBM eine bekannte Größe und praktisch der Inbegriff für Verlässlichkeit im relativ jungen Markt. Ganz ohne den „IBM-Bonus“ lässt sich der Erfolg nämlich kaum erklären: Der IBM-PC gilt bei Erscheinen als technisch wenig innovativ, bietet keine außergewöhnliche Rechenleistung und kostet mehr als Konkurrenzprodukte von Apple und Commodore.

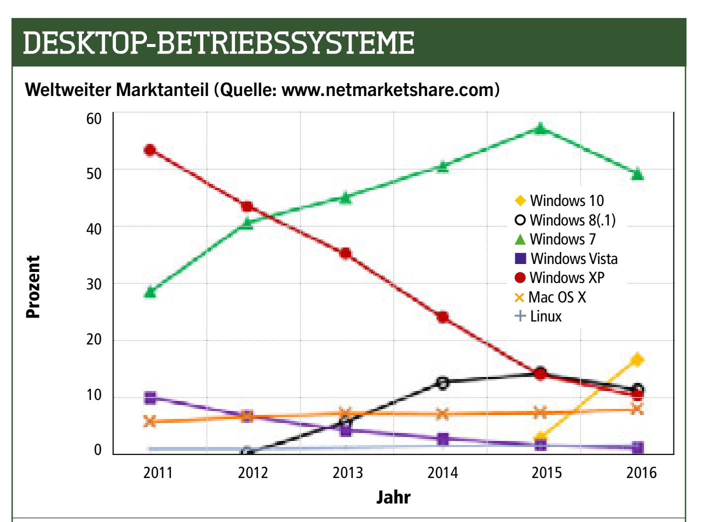
Überdurchschnittlich gut ist allerdings die Tastatur, deren Robustheit und Tippgefühl von vielen Nutzern gelobt wird und deren Grundlayout sich in der ab 1985 gefertigten Variante Model M bis heute gehalten hat. Das ist dem Einsatzzweck angemessen, denn der IBM-PC fristet sein Dasein in den Anfangsjahren hauptsächlich als Büromaschine. Der mitgelieferte Monitor IBM 5151 ist dementsprechend für die Texdarstellung optimiert: Der 12-Zoll-Röhrenbildschirm zeigte phosphorgrüne Zeichen in einer vergleichsweise hohen Auflösung von 720 × 350 Bildpunkten an. Durch die Verwendung eines langsam entladenden Leuchtstoffes gelingt es IBM zudem, trotz einer Auffrischungsrate von lediglich 50 Hz eine ergonomische, da subjektiv flimmerarme Darstellung zu erzielen.

Im IBM-PC ist der Intel-Prozessor 8088 verbaut, ein Niedrigpreismodell des 8086. Beim IBM-DOS genannten Betriebssystem handelt es sich um eine OEM-Version des Betriebssystems MS-DOS, das Microsoft ab 1982 auch über den Einzelhandel absetzt. Obwohl das BIOS geschützt ist, gelingt es bald anderen Herstellern, den ansonsten offenen PC nachzubauen. Die Nachbauten sind oft günstiger als das IBM-Original oder decken andere Bedürfnisse ab wie der tragbare Compaq Portable im Kofferformat. Mitte der 80er-Jahre ist die Kompatibilität zum IBM-PC bereits ein entscheidendes Merkmal, auf das viele Käufer achten. Um diese Eigenschaft zu demonstrieren, muss oft der als sehr anspruchsvoll geltende *Microsoft Flight Simulator* herhalten. Ebenfalls für Kompatibilitätstests genutzt und außerdem extrem beliebt ist die von IBM selbst entwickelte Tabellenkalkulations-Software *Lotus 1-2-3*.

Einer der ersten Spiele-Hits für die Plattform ist das Adventure *King's Quest*, das Sierra On-Line im Auftrag von IBM ursprünglich für den IBM PCjr entwickelt, eine PC-Variante, die vor allem Privatanwender ansprechen soll, letztendlich aber floppt. Mit 850.000 US-Dollar Kosten und einer Entwicklungszeit von 18 Monaten gehört der Titel zu den Großprojekten jener Zeit.

DIE MULTIMEDIA-ÄRA

Der erste IBM-PC erscheint noch ohne Festplatte, doch in der XT-Variante von 1983 steckt bereits eine Festplatte mit 10 Megabyte Speicherplatz. Die 1982 eingeführte



Windows ist das dominierende Betriebssystem, lediglich die Popularität der unterschiedlichen Versionen ändert sich wesentlich. Das erstaunlich langlebige Windows XP erhielt bis 2014 erweiterten Support von Microsoft und wird selbst heute noch in manchen Ämtern und Terminals eingesetzt. Ob sich Win 7 ähnlich lange hält?



Mobiler PC anno 1983: Der Compaq Portable ist ein 13 kg schwerer Kasten mit Tragegriff, der auf Flugreisen als Gepäckstück mitgenommen werden kann.

Compact Disc

Das optische Speichermedium bietet selbst dann noch viel Speicherplatz, als es mit rund zehn Jahren Verspätung den PC-Markt erobert. CD-Brenner werden sogar erst Ende der 90er Jahre für die Massen erschwinglich.

1982



Microsoft Windows 1.0

Mitte der 80er etablieren sich mit dem Apple Macintosh und Commodore Amiga grafische Benutzeroberflächen. Die DOS-Erweiterung Windows 1.0 ist Microsofts erster Versuch, doch erst Version 3.0/3.1 ist erfolgreich.

1985



Creative Sound Blaster

Sollen es mehr als Pieptöne über den PC-Speaker sein, benötigen PC-Spieler eine Soundkarte. Die Sound-Blaster-Serie wird bald zum Standard, die Karten erscheinen für den ISA- und später den PCI-Bus.

1989



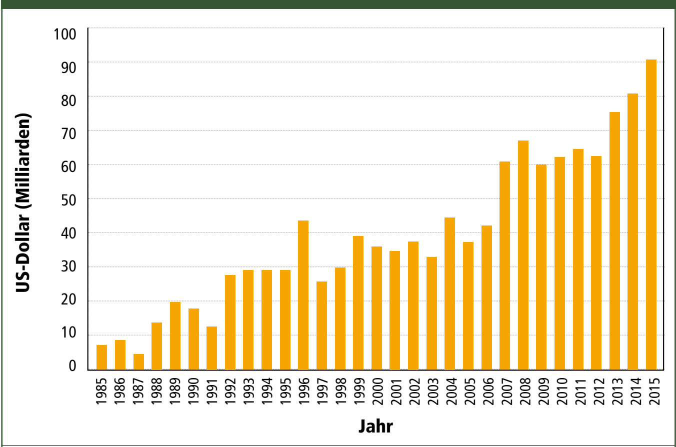
Linux

Der 21-jährige Informatiker Linus Torvalds stellt Linux auf die Beine, das er 1992 als freies Betriebssystem veröffentlicht. Es läuft heute auf vielen Servern und in Form von Android auf Tablets und Smartphones.

1991



WELTWEITER UMSATZ DER VIDEOSPIELINDUSTRIE



Seit drei Jahrzehnten steigt der Umsatz mit Videospielen deutlich an, 2016 könnte erstmals die Hürde von 100 Milliarden US-Dollar genommen werden. Damit hat die Branche bereits die Film- und Musikindustrie hinter sich gelassen. Die Zahlen stammen von http://vgsales.wikia.com.

Die Western Digital Portafile ist eine 10 oder 20 Megabyte fassende externe Festplatte aus den 80ern, die mit dem IBM PC (XT) und kompatiblen Rechnern verbunden wird.

Compact Disc stellt im Vergleich dazu mit 650 MByte für die damalige Zeit eine ungeheure Menge an Speicherplatz bereit. Das optische Medium wird in den ersten Jahren allerdings lediglich als Audio-CD genutzt. 1985 arbeiten Experten im Auftrag von Hardware- und Software-Herstellern erstmals an der Nutzung als universelles digitales Speichermedium, 1988 ist der Yellow-Book-Standard beschlossene Sache. Relevanz gewinnt das Medium im PC-Markt allerdings erst in den frühen 1990er Jahren, als die Leselaufwerke für Privatpersonen erschwinglich werden und leistungsfähigere Hardware zur Verfügung steht, mit denen sich Multimediafunktionen wie das Abspielen von Videos nutzen lassen. Die allgegenwärtige Floppy Disk fasst in der seit 1986 erhältlichen High-Density-Ausführung im 3,5-Zoll-Format lediglich 1,44 MB, was dem steigenden Speicherplatzbedarf nicht mehr angemessen ist: *Microsoft Office Professional* beispielsweise erscheint 1995 auf sage und schreibe 32 Disketten.

Spieleentwickler nutzen die neue Technik, um vorgerenderte Hintergründe und Videosequenzen in Spiele zu packen oder einfach nur hochauflösende Musik von CD wiederzugeben. Spiele wie *Star Wars: Rebel Assault* oder *Myst* von 1993 nutzen die Möglichkeiten des Mediums und verhelfen der CD-ROM zum Durchbruch.

Entwickler wie id Software reizen die technischen Möglichkeiten des PCs aus, für den immer schnellere Prozessoren von Intel erscheinen, die ab dem 1989 eingeführten 80486 zumindest eine Passivkühlung erfordern. Da IBM während der Verhandlungen für den ersten PC von Intel fordert, dass ein zweiter Hersteller für die x86-Prozessoren zur Verfügung steht, einigt man sich mit AMD, die in den Folgejahren Nachbauten der Intel-Chips fertigen. Doch der Frieden hält nicht ewig, da beide Unternehmen den Vertrag unterschiedlich auslegen und Intel das Erscheinen des AMD Am386 verhindern möchte. Der Rechtsstreit hat zur Folge, dass AMD ab der 5. x86-Generation untersagt wird, Nachbauten von Intel-CPUs zu fertigen. Mit dem K5 erscheint 1996 die erste eigenständige x86-Mikroarchitektur von AMD. Mit Cyrix existiert ein weiterer Produzent von x86-CPUs. Der Hersteller hat dafür zwar keine Lizenz, schafft es aber durch sorgfältiges Reverse Engineering, ohne Patentverletzung kompatible Prozessoren herzustellen, die aufgrund ihrer Sockelkompatibilität oft für Aufrüster interessant sind. Intel führt daher 1993 den Markennamen Pentium ein, um sich besser von der Konkurrenz abheben zu können.

Mitte der 90er-Jahre befindet sich der PC-Markt im Umbruch, denn während bisherige Spiele ihre dreidimensionale Darstellung oft durch optische Tricks und rein von der CPU berechnet erzielten, widmen sich immer mehr Grafikchipentwickler dem Thema 3D. Junge und innovative Unternehmen wie Rendition und 3dfx fordern etablierte Größen wie Ati, S3 Graphics und Matrox heraus. 3dfx wählt dabei (wie Power VR mit der PCX1) einen interessanten Ansatz, denn die Voodoo Graphics ist eine Erweiterungskarte im besten Sinne: Sie ersetzt die im Rechner verbaute Grafikkarte nicht, sondern wird hinzugesteckt und kümmert sich ausschließlich um die 3D-Beschleunigung. Da Anwender so ihren bevorzugten 2D-Beschleuniger nutzen können, 3dfx früh Spieleentwickler für seine Programmierschnittstelle Glide gewinnen kann und nicht zuletzt die Voodoo eine sehr schnelle und hochwertige Darstellung bietet, nimmt 3dfx schnell eine führende Stellung ein.

Doch das Unternehmen vergrault bald wichtige Board-Partner mit der Entscheidung, selbst Grafikkarten in den Handel zu bringen, anstatt lediglich Grafikchips zu verkaufen. Zudem verzögern sich ambitionierte Projekte wie die Voodoo 5 6000, sodass die Finanzreserven des Herstel-

Intel Pentium

Der Prozessor ist superskalar und kann zwei Instruktionen pro Taktzyklus abarbeiten. Der Ende 1994 bekannt gewordene FDIV-Bug erweist sich allerdings als kostspielig, Intel tauscht rund 1 Millionen CPUs um.

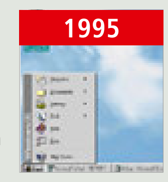
1993



Windows 95/Direct X

Microsoft nutzt erstmals weitgehend die Möglichkeiten von 32-Bit-Prozessoren (386er und neuer) und führt die Programmierschnittstelle Direct X ein, um Entwickler und Spieler von DOS zu Windows zu locken – der Plan geht auf.

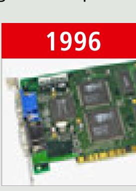
1995



3dfx Voodoo Graphics

Für PC-Spieler führt kaum ein Weg an der Voodoo vorbei, die eine überlegene Leistung und Bildqualität liefert. Doch Management-Fehler bringen 3dfx in Finanznöte, 2000 übernimmt Nvidia den Konkurrenten.

1996



Nvidia Geforce 256

Der DX7-Grafikchip NV10 bietet eine T&L-Einheit, welche den Hauptprozessor bei Geometrie- und Beleuchtungsberechnungen entlastet. Nvidia führt den heutigen Standardbegriff GPU (Graphics Processing Unit) ein.

1999



lers bald aufgebraucht sind. Nvidia, Ende der 90er mit Direct-3D-kompatiblen Grafikkarten vor allem im OEM-Markt stark, übernimmt 2000 den Rivalen. Die Marktbereinigung bis zur Jahrtausendwende führt dazu, dass in den Folgejahren Ati und Nvidia den Markt für spieletaugliche Grafikkarten unter sich aufteilen. Produkte wie die 2001 erschienene ST Kyro II, die intern stets mit 32 Bit Farbtiefe arbeitet, oder die Matrox Parhelia von 2002, die mit einer Spieldarstellung auf drei Monitoren gleichzeitig lockt, zählen zu den letzten ernstzunehmenden Ausnahmeerscheinungen.

1995 geht die von Philips, Sony, Toshiba und Panasonic entwickelte DVD als DVD-Video in Japan und erst 1998 in Europa an den Start, 2006 schlägt die Blu-ray-Disc ebenfalls zuerst in Nippon auf. Hohe Relevanz für den PC-Markt entwickelt allerdings nur die DVD-ROM, die seit über zehn Jahren der Standard für im Retail-Markt veröffentlichte Spiele ist. Obwohl die Blu-ray mit 25 statt 4,7 Gigabyte Speicherplatz in der jeweils einfachsten Ausführung (eine Nutzseite mit einer Datenschicht) deutlich besser für aktuelle Titel geeignet wäre, spielt das Medium weiterhin fast nur im Heimkino-Segment eine Rolle.

VALVE MACHT DAMPF

Ursächlich hierfür ist die hohe und weiter wachsende Relevanz von Online-Distributionsplattformen. 2003 bringt Valve die bis heute dominierende Lösung Steam heraus, die zunächst für Beta-Tests neuer *Counter-Strike*-Versionen genutzt wird. Mit *Half-Life* hat der Entwickler eine bärenstarke Marke im Portfolio, die bis heute zu den bestverkauften PC-Spielen zählt, und nutzt diesen Umstand clever aus: *Half-Life 2* ist das erste Spiel, das auch in der Box-Version Steam zwingend voraussetzt. Damit schließt Valve zwar automatisch viele Spieler aus, deren PCs nicht an das Internet angebunden sind, und in Deutschland erfolgt sogar eine Abmahnung durch den Bundesverband der Verbraucherzentrale, da die Packung in der ersten Auflage nicht auf den Steam-Zwang hinweist. Doch der Erfolg gibt dem Unternehmen Recht: Bereits in den ersten zwei Monaten gehen 1,7 Millionen Spiele über den Ladentisch.

2005 erscheint mit *Rag Doll Kung Fu* das erste nicht von Valve entwickelte Spiel bei Steam, der Rest ist Allgemeinwissen für PC-Spieler: Mit steigenden User- und Umsatzzahlen wächst die Bedeutung und der Funktionsumfang von Steam. Valve fügt der Plattform nach und nach Funktionen wie Cloud-Spielstände, Mod-Unterstützung, Streaming, das Greenlight-Programm für Early-Access-Titel und die Unterstützung der Betriebssysteme OS X und Linux (inklusive des selbst vorangetriebenen Steam OS) hinzu. Inzwischen sind auch andere digitale Güter wie Anwendungs-Software und Filme bei Steam erhältlich. Da Valve keine börsennotierte Firma ist, gibt das Unternehmen keine regelmäßigen Geschäftszahlen bekannt, Schätzungen zufolge wurden allerdings 2015 Spiele im Wert von 3,5 Milliarden US-Dollar bei Steam erworben. Zusätzliche Einnahmen durch Free-2Play-Titel oder DLC-Inhalte sind in dieser Summe noch nicht enthalten, welche rund 15 Prozent des weltweiten PC-Spiele-Markts entspricht.

Weniger bekannt ist allerdings, dass bereits Anfang der 80er-Jahre mit Gameline ein Service existiert, der das Herunterladen neuer Spiele gegen Bezahlung ermöglicht: Ein mit einem speziellen Modem und einem Speichermodul ausgerüsteter Atari 2600 lässt sich über die Telefonleitung mit Software befüllen. Ein wichtiger Unterschied zu aktuellen Anbietern wie Steam oder GOG ist das Bezahlmodell, das an Spielhallen erinnert: Ein gekauftes Programm lässt sich auf der Spielkonsole nur einige Male starten, danach ist ein erneutes Bezahlen erforderlich. Gameline hält sich nicht lange am Markt, denn die Betreiberfirma Control Video Corporation zählt zu den vielen Unternehmen, die den Zusammenbruch



Bis zum Aufkommen bezahlbarer USB-Sticks Anfang der 2000er ist die Diskette Wechselmedium Nummer 1. Hervorgehoben: HD-Erkennung (links), Schreibschutz (rechts)



Was fehlt? Natürlich das Mausrad! Ein solches verbaut KYE Systems 1995 zuerst in einem kommerziellen Produkt und wird mit steigender Browser-Nutzung zum Standard.

3D- VS. SOFTWARE-RENDERING IN SPIELEN

	Bilder/Sek. (Besser ►)
***Schleichfahrt* 1.120 + 3Dfx: Start Training „Moghs“, 640 × 480, max. Details**	
Voodoo Graphics	31,8 (+49 %)
Software-Renderer	21,4 (Basis)
***Unreal* 2.25 „Nali Castle Flyby“, 640 × 480, max. Details**	
Voodoo Graphics	14,7 (+268 %)
Software-Renderer	4,0 (Basis)
(GL-) *Quake* „Demo 1“, 640 × 480, max. Details	
Voodoo Graphics	30,1 (+166 %)
Software-Renderer	11,3 (Basis)
***Hellbender Trial* „Demo“, 640 × 480, jeweils max. mögliche Details**	
Voodoo Graphics	24,0 (+112 %)
Software-Renderer	12,0 (Basis)

System: Intel Pentium 166 MMX, Acer Labs Inc. Aladdin V (M1541/1543), 64 Megabyte PC100-RAM; Windows 98 SE **Bemerkungen:** Nicht nur die Fps-Rate steigt stark an, auch die Bildqualität ist mit aktiver 3D-Beschleunigung um Klassen besser.

Bilder/Sek. ► Besser

Valve Steam

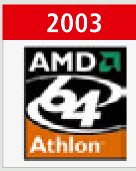
2003



Dank *Counter-Strike* und *Half-Life 2* landet die Software rasch auf vielen Gaming-PCs und wird zur dominierenden Distributionsplattform. Kaum ein Publisher kann es sich leisten, nicht bei Steam zu veröffentlichen.

AMD Athlon 64

2003



Die 64-Bit-Erweiterung AMD64 sorgt (anders als Intels Ansatz IA-64) für Kompatibilität mit 16/32-Bit-Software, der integrierte RAM-Controller wird bei Intel erst 2008 mit dem ersten Core i7 Standard.

Pentium D/Athlon 64 X2

2005



Mit den ersten Dualcore-Prozessoren für den Desktop-Markt beginnt das Mehrkernzeitalter. Bereits 2007 erscheinen die ersten Vierkerner (Core 2 Quad und Phenom), Spieleentwickler müssen sich umstellen.

UEFI

2005



Das auf den IBM-PC von 1981 zurückgehende BIOS erhält einen stark modernisierten Nachfolger, der sich aber erst mit Sandy Bridge (2011) durchsetzt. Neu ist beispielsweise GPT statt MBR für über 2 TByte große Partitionen.



Sowohl in Sonys Playstation 4 als auch in Microsofts Xbox One steckt mit AMD-APUs PC-kompatible Hardware auf Basis der x86-Mikroarchitektur.

Ageia bringt 2006 einen vor allem für Partikeleffekte geeigneten Physikbeschleuniger heraus. Der setzt sich allerdings nicht durch, 2008 folgt dann die Übernahme durch Nvidia.

WELTWEIT VERKAUFTE PCS (QUELLE: GARTNER)

Millionen Stück: 0, 50, 100, 150, 200, 250, 300, 350, 400

Jahr: 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015

Der einstmalige Wachstumsmarkt stagniert seit 2008 mit jährlich etwa 300 bis 350 Millionen verkauften Geräten auf einem hohen Niveau. Aufgrund der starken Konkurrenz etwa in Form von Smartphones und Tablets für einfache Internet- und Office-Anwendungen dürfte sich daran auf absehbare Zeit wenig ändern.

des nordamerikanischen Videospielmarkts Mitte der 80er nicht überleben. Als Ursache für jene Branchenkrise gilt übrigens unter anderem das Aufkommen leistungsfähiger Heimcomputer wie Atari 400/800 sowie Commodore VIC-20 und 64, die Spieler mit immer besserer Bild- und Klangqualität locken, aber zusätzlich zum Programmieren und für Bürozwecke genutzt werden können.

KONSOLEN UND PCS BUHLEN UM DIE GUNST DER SPIELER

Obwohl der PC in den 90er Jahren spätestens mit Vorzeigetiteln wie *Doom* (1993) sein Image als bloße Büromaschine abgelegt hat und mit Commodore 1994 einer der letzten Heimcomputerkonkurrenten den Betrieb einstellt, ist der Status als Spielers Liebling keinesfalls sichergestellt: So zaubert etwa die 1994 bereits in Japan und einige Monate später in Deutschland zum Einführungspreis von 599 DM (ca. 300 Euro, nicht inflationsbereinigt) erschienene Sony Playstation komplett texturierte Echtzeit-3D-Grafik auf den Schirm, die nur ein um das Vielfache teurerer PC (nach damaligen Maßstäben) flüssig darstellen kann. Nintendo fügt im Sommer 1996 mit dem Nintendo 64 trilineare Texturfilterung hinzu, also noch einige Monate bevor 3dfx mit der legendären Erweiterungskarte Voodoo Graphics der 3D-Beschleunigung im PC-Markt zum Durchbruch verhilft. Möglich machen solche „Zaubertricks" Chipsätze mit Prozessoren auf Basis der MIPS-Architektur, auf die auch die High-End-Grafik-Workstations von Silicon Graphics aufbauten. Vom Erfolg der Playstation inspiriert – hinter dem Nachfolger mit über 102 Millionen Exemplaren die meistverkaufte Konsole bis heute – schmiedet Microsoft 1998 den Plan, in den Konsolenmarkt einzusteigen. 2001 erscheint schließlich die Xbox, bei der es sich im Endeffekt um einen PC handelt: Ein Intel-Prozessor mit Coppermine-Kern und eine dem Geforce-3-Chip NV20 ähnelnde Nvidia-GPU bilden die Grundlage, dazu ist erstmals wie vom PC gewohnt eine Festplatte vorinstalliert.

Microsoft startet damit einen Trend, denn nachdem Sony mit dem in der Playstation 3 verbauten leistungsfähigen, aber schwierig auszulastenden Cell-Prozessor auf Power-PC-Basis manche Entwickler vor große Herausforderungen stellt, sind sowohl in der aktuellen Xbox One als auch in der Playstation 4 AMD-APUs mit x86-Architektur verbaut. Dies erleichtert Portierungen zwischen den Plattformen erheblich, viele Spiele erscheinen mittlerweile zeitgleich auf allen drei Plattformen. Microsoft nutzt diesen Umstand und möchte mit der kürzlich vorgestellten Funktion

Ati-Übernahme

AMD übernimmt den langjährigen Grafikkartenhersteller, führt den Markennamen Radeon aber bis heute weiter. Die Übernahme ermöglicht AMD die Entwicklung von Prozessoren mit flotten Grafikeinheiten (APUs).

2006



Asus Eee PC

Mit einem auf das Notwendigste reduzierten Mini-Notebook zum Tiefpreis trifft Asus in Schwarze, es folgen zahlreiche Netbook-Ableger. Doch die Sparte schrumpft rasch, Tablets übernehmen ca. 2010 das Segment.

2007





Oculus Rift

Branchen-Größen wie John Carmack, Gabe Newell und Cliff Bleszinski unterstützen die Kickstarter-Kampagne, die 2,4 Mio. US-Dollar einbringt. Facebook übernimmt Oculus VR 2014 für 2 Milliarden US-$.

2012



AMD Mantle

DICE und AMD zeigen die Möglichkeiten einer entschlackten Grafik-API auf. Microsoft reagiert mit Direct X 12, die Khronos Group veröffentlicht die plattformübergreifende und quelloffene Lösung Vulkan.

2013



„Xbox Play Anywhere" beide Welten noch näher zusammenbringen: Gekennzeichnete Software lässt sich nach dem Kauf sowohl mit einem Windows-10-PC als auch einer Xbox One verwenden, Cloud-Spielstände, Season Passes etc. sind auf beiden Plattformen gültig.

DIE ENTSCHLEUNIGUNG

Ab der zweiten Hälfte des neuen Jahrtausends entschleunigt sich die Entwicklung im PC-Markt allmählich. Die großen Innovationen und Leistungssprünge werden seltener, doch mit der Etablierung von 64-Bit-Prozessoren und dazugehörigen Betriebssystemen sowie Mehrkernprozessoren sind die Grundlagen für stetige Verbesserungen gelegt. SSDs ersetzen immer öfter mechanische Festplatten. Das Unternehmen Ageia schafft es nicht, Erweiterungskarten zur Physikbeschleunigung als neuen Standard zu etablieren und landet schließlich im Portfolio von Nvidia. Letztere forcieren mit (Geforce) 3D Vision ab 2008 die dreidimensionale Darstellung mithilfe angepasster Bildschirme und Brillen, die aber keine nennenswerte Verbreitung finden. Aktuell läuft mit Produkten wie Oculus Rift und HTC Vive der Versuch, das Mittendringefühl mit fortschrittlicherer Technik zu erhöhen. Bisher mangelt es aber an großen Titeln, an die sich Entwickler nicht herantrauen, solange die Verbreitung der Hardware gering ist – das finanzielle Risiko ist (zu) hoch.

WIRTSCHAFTSFAKTOR SPIELE

Apropos Finanzen: Hochrechnungen zufolge setzt die Videospielindustrie dieses Jahr erstmals rund 100 Milliarden US-Dollar um, das Marktvolumen hat sich damit innerhalb eines Jahrzehnts etwa verdoppelt. Inzwischen hat die relativ junge Branche zahlreiche andere Unterhaltungsindustrien hinter sich gelassen. Zum Vergleich: Die Filmindustrie setzte 2015 weltweit lediglich 38,3 Milliarden US-Dollar um, die Musikindustrie gibt für den gleichen Zeitraum 15 Milliarden US-Dollar Umsatz an. ❑

FAZIT

PC-Welt im Wandel

Von der grauen Bürokiste zur leistungsstarken Unterhaltungszentrale: Der PC hat in den vergangenen dreieinhalb Jahrzehnten einen beeindruckenden Weg zurückgelegt. Zahlreiche Unternehmen und Innovationen haben die Plattform zu dem gemacht, was sie heute ist. Wie der PC-Markt wohl in 35 Jahren aussieht?

BILDVERGLEICH: *TUROK* (1997)

In den Anfangsjahren der 3D-Beschleunigung sorgt die Wahl der Grafikkarte für wesentlich größere optische Unterschiede als heutzutage.

Matrox Mystique (MGA-1064SG)



Videologic Apocalypse 3D (Power VR PCX1)



Miro Hiscore 3D (3Dfx Voodoo Graphics)



WELCHE PCS NUTZEN SPIELER WELTWEIT?

Die Spielevertriebsplattform Steam erhebt monatlich Daten zur Hard- und Software-Ausstattung der Nutzer.

Den Daten vom August 2016 zufolge setzt der durchschnittliche Steam-Nutzer auf Windows 10 64 Bit (47,4 %) oder auf Windows 7 64 Bit (28,7 %). Im PC werkelt entweder ein Dualcore (46,9 %) oder ein Prozessor mit vier Kernen (46,5 %). In 77,4 % der Fälle sitzt eine Intel-CPU im Rechner, ein AMD-Chip steckt immerhin in beinahe jedem vierten PC (22,6 %). Während typischerweise 8 Gigabyte (32,9 %) oder gar nur 4 Gigabyte RAM (20,4 %) verbaut sind, kann der Grafikchip lediglich auf einen dedizierten Speicher mit 1 Gigabyte (34,8 %) oder 2 Gigabyte Kapazität (25,8 %) zurückgreifen. Angesagte Modelle sind die Geforce GTX 970 (5,1 %) und GTX 960 (3,7 %), Nvidia hat mit 57,6 % zudem die größte Verbreitung. AMD folgt mit 24,4 % auf Rang 2, die Grafiklösungen von Intel übernimmt in 17,6 % der Fälle die Bildausgabe. Das Primärdisplay bringt es meistens auf eine Auflösung von 1.920 × 1.080 (37,0 %) oder lediglich 1.366 × 768 (25,5 %) Bildpunkten. Zur Software-Installation stehen 250 bis 499 GByte (25,6 %) oder mindestens 100 GByte freier Speicherplatz (24,7 %) zur Verfügung.

Auslaufmodell Retail-DVD?

Im örtlichen Elektromarkt (hier: Saturn Fürth) befindet sich in manchen PC-Boxen nur Luft: Statt DVDs warten Steam-Codes und Vorbesteller-Beipackzettel auf Käufer.

Enorme Downloadgrößen auch beim Kauf von Spiele-DVDs – ist der PC-Retail-Handel überhaupt noch zeitgemäß oder wird alles nur noch online gekauft?

Von: Peter Bathge

Es ist eine schöne neue Online-Welt, in der wir PC-Spieler heutzutage leben. Über Plattformen wie Steam, GOG.com, Origin, Uplay oder Battle.net haben wir Zugriff auf eine nahezu unendliche Anzahl an Spielen, von dicken Blockbuster-Produktionen über die interaktive Befriedigung von Nischenbedürfnissen bis hin zu charmanten Indie-Geheimtipps. Die meisten Rechner sind permanent mit dem Internet verbunden. So erhalten wir ohne Verzögerung Patches, für die wir früher auf die nächste Monatsausgabe der PC Games mit Heft-CD warten mussten. Und beim Spielen können wir einfach fix auf Youtube nach einem Walkthrough-Video suchen, wenn wir in einem Level festsitzen.

Auch andere Entertainment-Produkte finden über das globale Datenstrom-Netz den Weg zu uns nach Hause: Per Netflix die neuesten Serien im Stream anschauen, auf dem E-Reader das jüngst veröffentlichte Bestseller-Buch herunterladen, mit Spotify die Lieblingsmusik hören. Alles online, alles im Netz, alles rund um die Uhr verfügbar. Toll!

Oder doch nicht?



Spiele-DVDs ohne Inhalt

Der Online-Fokus der Gesellschaft hat viele Vorteile, doch alle verschwinden sie, wenn die Internetverbindung streikt. Und was wenn sie vergleichsweise langsam ist? Dann dauert der Download eines Steam-Spiels schon mal einen halben oder ganzen Tag und große, automatisch heruntergeladene Patches zehren das limitierte Datenvolumen schneller auf als das Anschauen von Katzenvideos auf Youtube. Wer auf dem Land lebt, wo schnelle DSL-Leitungen von den Anbietern mit der Regelmäßigkeit einer Sonnenfinsternis verlegt werden, kann davon ein Liedchen singen.

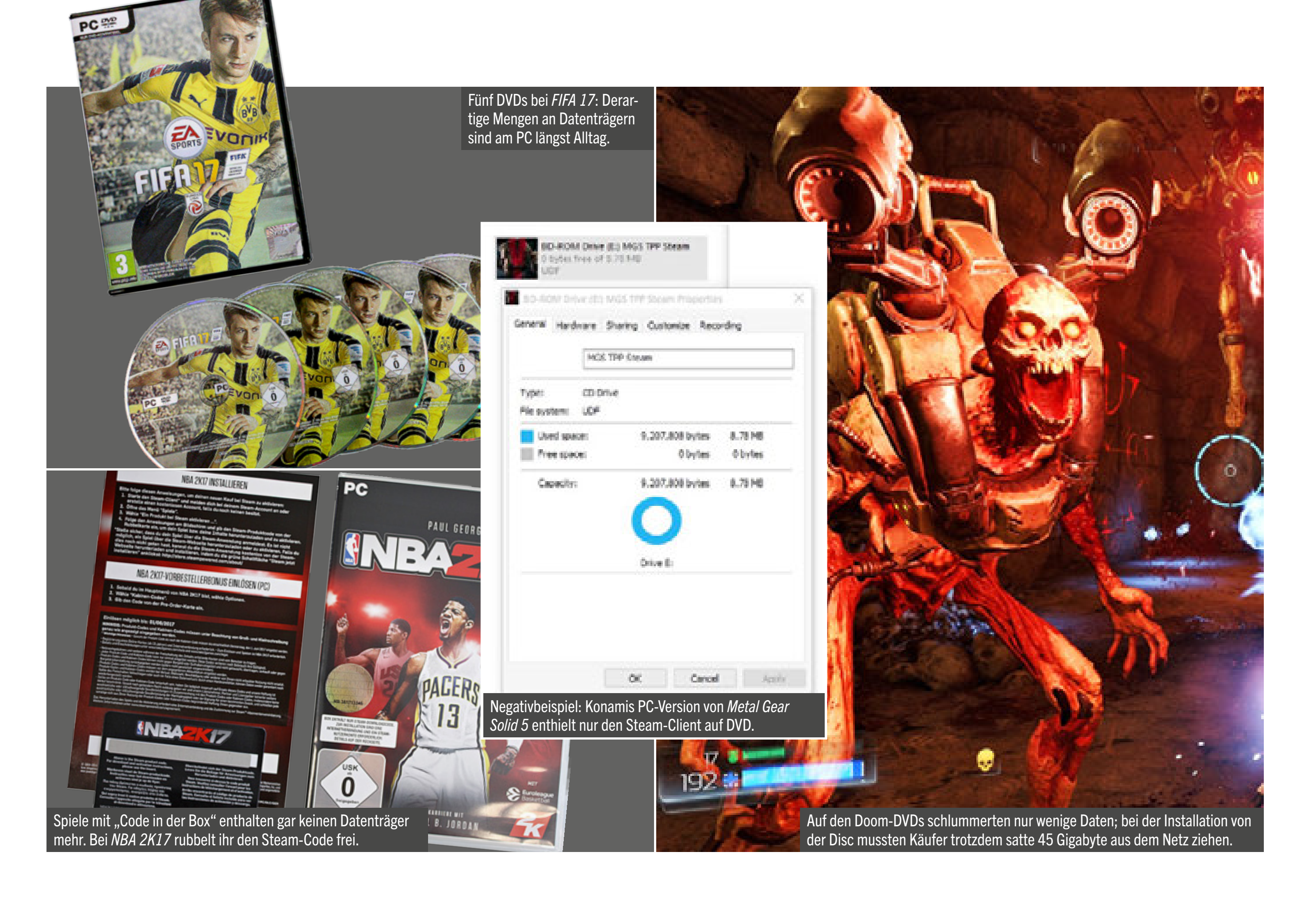
Die Lösung dafür ist eine bewährte: Einfach das Spiel im Einzel- oder Versandhandel kaufen, als Retail-Version mit DVD – so wie man das schon seit Jahrzehnten macht. Doch oh weh, eine schleichende Veränderung hat die Effektivität dieser Methode in den vergangenen Jahren beständig verringert. Denn die Zeiten der klassischen – und vor allem kompletten – Retail-Fassung neigen sich dem Ende entgegen. Käufer fühlen sich längst nicht mehr nur noch durch DRM-Methoden und Online-Aktivierungen gegängelt, die Problematik ist um einiges fundamentaler geworden: Das gekaufte Spiel befindet sich mittlerweile nur noch im Ausnahmefall in der Packung!

Die DVD kommt den gestiegenen Platzbedürfnissen der Spielebranche längst nicht mehr hinterher. *FIFA 17* verschlingt etwa 30 Gigabte auf der Festplatte und gibt sich damit sogar noch vergleichsweise genügsam. Dennoch stecken in der Packung ganze fünf Silberlinge. *GTA 5* stellte letztes



Kleiner Silberling

Auf eine DVD passen 4,7 beziehungsweise 8,5 Gigabyte (Dual Layer). Blu-rays fassen 25, 50 oder gar 100 Gigabyte, konnten sich am PC aber nie durchsetzen.



Fünf DVDs bei *FIFA 17*: Derartige Mengen an Datenträgern sind am PC längst Alltag.

Negativbeispiel: Konamis PC-Version von *Metal Gear Solid 5* enthielt nur den Steam-Client auf DVD.

Spiele mit „Code in der Box" enthalten gar keinen Datenträger mehr. Bei *NBA 2K17* rubbelt ihr den Steam-Code frei.

Auf den Doom-DVDs schlummerten nur wenige Daten; bei der Installation von der Disc mussten Käufer trotzdem satte 45 Gigabyte aus dem Netz ziehen.

Jahr mit sieben (!) DVDs in einer Packung einen Rekord auf. Abhilfe könnten Medien mit mehr Speicherplatz schaffen, doch hier hinkt der PC seit Jahren aktuellen Konsolen wie Playstation 4 und Xbox One hinterher. Spieleveröffentlichungen auf Blu-ray gibt's am PC nicht, denn die Laufwerke konnten sich nie durchsetzen. Es fehlte ein Äquivalent zu *Rebel Assault*, das damals in den 1990ern einen Boom von CD-Laufwerken in Spiele-PCs auslöste. Mit steigendem Speicherplatzbedürfnissen der Spiele setzte sich zwar anschließend noch die DVD durch, um Spielern schlimme Disc-Jockey-Momente zu ersparen, bei denen sie vier bis sechs CDs jonglieren mussten. Doch die zunehmende Verbreitung schneller DSL-Leitungen machte den anschließenden Schritt zur Blu-ray für viele Spiele-Publisher unnötig – und die Mehrzahl der Spieler scheute die damals hohen Preise der Blu-ray-Laufwerke.

Anders sieht es bei Playstation 4 und Xbox One aus, hier sind die blauen Scheiben seit der Playstation-3-Ära Standard. Am PC jedoch tummeln sich heutzutage stets mehrere DVDs in Spielepackungen – oder gar keine. Käufer von *NBA 2K17* finden nach dem Auspacken etwa nur eine kleine Plastikkarte vor. Auf der Rückseite: der Steam-Key, den es wie beim Lotto freizurubbeln gilt! Die Packung ist deutlich schmaler als bei DVD-Veröffentlichungen, vorne drauf prangt statt dem bekannten DVD-Logo ein kleiner Hinweis: „Box enthält nur Steam-Downloadcode. Zur Installation sind eine Internetverbindung und ein Steam-Nutzerkonto erforderlich."

Das Prinzip „Code in der Box" setzt sich am PC-Retail-Markt zunehmend durch. Siehe *Battlefield 1*. Der Mehrspieler-Shooter von Dice und Electronic Arts wird in den USA ausschließlich als digitaler Download für den PC verkauft, die Box im Laden um die Ecke enthält nur noch einen Download-Code (Ausnahme: die Konsolenfassungen). In Deutschland gibt's dagegen auch für PC-Spieler eine Disc – genau wie bei *Titanfall 2* hat sich hier die deutsche Marketing-Abteilung von Publisher EA für ein anderes Vorgehen im Vergleich zur Retail-Strategie des US-Mutterkonzerns entschieden. Auf Anfrage teilte uns eine PR-Sprecherin mit, dass die deutsche Vertretung des Unternehmens „im Rahmen der Players First Intitiative" sich in solchen Fällen „aktiv [für eine Disc-Version, Anm. d. Red.] entscheide". Zwar zeichne sich ein „eindeutiger Trend" zum Download-Geschäft ab, „solange [in Deutschland] aber eine Nachfrage besteht", wolle man wie bei *Titanfall 2* eine DVD in der Retail-Box ausliefern – „als besonderen Service".

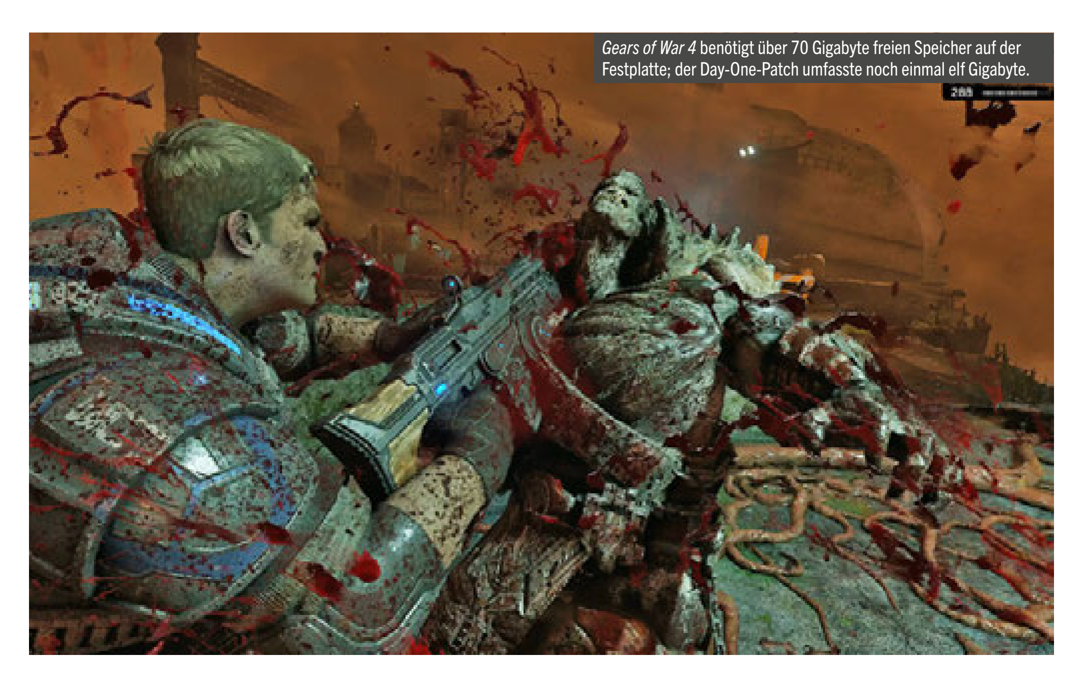
Georg Klotzberg, Sales Director bei Publisher THQ Nordic, sieht einen klaren Unterschied zwischen deutschem und internationalem Markt und dem Verlangen der Käufer nach einer Retail-Fassung: „Der PC-Retail-Markt ist weltweit unter Druck; in Deutschland ebenso, dennoch lassen sich in Deutschland aus unserer Sicht schöne Verkaufserfolge erzielen. […] Positive Reaktionen gibt es vor allem bei aufwendigen Versionen. […] Wenn man eine schöne, hochwertige Collector's oder Special Edition zum fairen Preis anbietet, freut das die Käufer. In den letzten Jahren haben wir rund 100.000 Stück alleine an Collector's Editions unserer Spiele verkauft, nur in Deutschland wohlgemerkt." THQ Nordic hat sich abseits des Kerngeschäftes mit eigenen Marken wie *Spellforce* und *Aquanox* ein zweites Standbein mit der Neuveröffentlichung von bislang Download-exklusiven Spielen aufgebaut. Zuletzt punktete der Publisher bei Fans wertiger Retail-Fassungen vor allem mit Umsetzungen von Microsoft-Studios-Spielen wie *State of Decay* oder – ganz aktuell – *Quantum Break*. Microsoft selbst setzt am PC auf die digitale Schiene; Xbox-Titel, die per Play-Anywhere-Feature auch unter Windows 10 spielbar sind, gibt es ausschließlich als Download.

> „Am PC ist die Entwicklung radikal zu digital gegangen."
>
> Georg Klotzberg, Sales Director bei THQ Nordic

„Der Deutsche ist im Herzen ein begeisterter Sammler", teilt uns auf Anfrage eine Sprecherin von Saturn mit, der Kette von Elektronik-Fachmärkten. „Er möchte Sonder- und Sammeleditionen sowie Spiele-Steelbooks bei sich zu Hause physisch im Regal stehen haben." Daher sieht Saturn auch noch lange nicht das Aus für den Retail-Verkauf gekommen. Auf die Frage, ob der Retail-Handel eine Zukunft hat, antwortet das Unternehmen erwartungsgemäß „ganz klar: ja. […] Das haptische Erlebnis in unserem Märkten fehlt online einfach. Bei uns können Gamer die neuesten VR-Brillen, Gaming-Hardware, Kon-

solen und Zubehör anfassen und testen." Und: „Es gibt immer noch etliche Kunden, die ihre Daten nicht im Internet preisgeben möchten und lieber stationär kaufen."

„Vielleicht könnte man das mit dem Musikmarkt vergleichen", gibt Georg Klotzberg von THQ Nordic zu bedenken. „Trotz jahrelangem Trend in Richtung digital (und teilweise extremen Piraterie-Tendenzen) gibt es ein Segment, das sich nach wie vor hält (in den vergangenen Jahren sogar wieder Wachstum verzeichnete), und schon von vielen totgeglaubt wurde: Vinyl. Aber wer weiß, vielleicht wird in ein paar Jahren zum Beispiel die Statue einer Collector's Edition oder das Steelbook als 3D-Drucker-Datei angeboten? Bis dahin werden wir aber weiterhin aufwendige Versionen erstellen und anbieten. Zusätzlich zeigt sich eindeutig ein Trend Richtung Merchandise [...], das es digital so gar nicht geben kann."


Gears of War 4 benötigt über 70 Gigabyte freien Speicher auf der Festplatte; der Day-One-Patch umfasste noch einmal elf Gigabyte.

PC und Konsole: Ein Unterschied?

Trotz aller Erfolge gibt Sales Director Klotzberg zu: „Der Retail-Markt hat sich natürlich in den letzten sieben bis acht Jahren stark verändert. Download-Plattformen locken mit schneller Lieferzeit (je nach Bandbreite) bequem von zu Hause aus und mit ständigem Zugriff auf die eigene Bibliothek. Und vor allem mit großen Rabattschlachten, die der stationäre Handel so nicht bieten kann." Ein Schlüsselfaktor bei der Entscheidung für oder gegen eine Retail-Fassung sei die verfügbare Ausstellfläche am sogenannten „Point of Sale" – also in den Regalen von Elektromärkten oder Spiele-Shops wie Gamestop. „Der Platz ist begrenzt – klar, dass man dort bemüht ist, den knappen Platz mit den möglichst aktuellsten Spielen zu befüllen." Die im internationalen Vergleich relativ gute Retail-Lage im deutschen Handel erklärt sich Georg Klotzberg von THQ Nordic unter anderem so: „Wir persönlich führen das auch auf die – vorrangig in Deutschland und im Vergleich zu anderen europäischen Ländern existierenden – großen Flächenmärkte zurück, welche über eine dementsprechende Verkaufsfläche verfügen und somit auch PC-Titel führen können. Das ist in so manchen anderen Ländern nicht der Fall. Wenn man beispielsweise nur 15 Quadratmeter zur Verfügung hat, dann muss man als Retailer schon haushalten mit seinem Angebot und wird sich dann eher auf die Top 10 der Konsolentitel konzentrieren."

Zwischen PC- und Konsolen-Spielen ist demzufolge ein merklicher Unterschied festzustellen. „Bei den Konsolen hat diese Entwicklung [zum Download-Verkauf] zwar auch bereits eingesetzt, aber sie schreitet wesentlich langsamer voran. Wir glauben nicht, dass der physische Konsolenspielemarkt einbrechen wird. Wir gehen von mehr oder weniger stabilen Verhältnissen für die nächsten Jahre aus. Spannend wird es wahrscheinlich erst dann wieder, wenn eine neue Konsolengeneration veröffentlicht werden wird." Eine Sprecherin der Elektronik-Fachmarktkette Saturn fügt hinzu: „Die Nachfrage für Konsolenspiele ist gestiegen, PC-Spiele sind leicht rückläufig. [...] Videospiele bewegen sich seit Jahren auf einem stabilen Niveau. Dabei ist der Anteil der physischen Spiele rückläufig, wird aber durch steigende Verkäufe von digitalen Inhalten ausgeglichen.



PC Games — DAS SAGEN DIE LESER



Foren-Diskussion zur Zukunft der Retail-DVD auf PCGames.de

In weit über 100 Beiträgen haben uns unsere Online-Leser ihre Meinung zu steigenden Download-Größen, zu schmalen DSL-Leitungen und Spiele-DVDs mit minimalen Inhalten geschrieben. Dabei meldeten sich begeisterte Sammler von Spieleboxen und Collector's Editions ebenso zu Wort wie überzeugte Steam-Nutzer, die komplett auf den Online-Zug aufgesprungen sind.



Subarzer
„Die DVD hat als Medium für den PC komplett ausgedient. Wer sich die Retail-Packung kauft, dann nur, um was im Schrank stehen zu haben. [...] Ich selber nutze sie gar nicht mehr. Habe auch schon lange kein DVD-Laufwerk mehr im Rechner. Einfach weil es überflüssig geworden ist."



schmoki
„Ich kaufe seit Jahren nur noch digital Spiele. Die alten Retail-Hüllen nehmen sowieso nur unnötig Platz weg und angeguckt werden sie auch nur, wenn ich ein altes Spiel mal wieder installieren will. Auch hat man durch Steam eine deutlich bessere Ordnung."



Pherim
„Dass sich Blu-rays auf PC nicht durchsetzen konnten, halte ich für Kalkül. Der Versuch, Blu-ray-Filme auf dem PC zu schauen, hat mich [...] fast in den Wahnsinn getrieben, weil ich nicht nur das Laufwerk gebraucht habe, sondern auch noch eine Abspiel-software, die mehr kostet als ein kompletter Blu-ray-Player für den Fernseher. "



MichaelG
„Ich hasse diese Entwicklung. Die Retailfassungen werden immer mehr eingedampft. Bis hin zu einem lieblos in die Amaraybox hineingeklatschten Zettel mit einem Code. Früher gab es Handbücher dazu, Maps von der Spielwelt, Hintergrundinformationen."

Da wir bei Saturn sowohl Spiele als auch POSA-Karten [Point of Sale Activated, bezeichnet sowohl Prepaid-Karten fürs Handy wie auch Guthaben- und Geschenkkarten für Online-Dienste wie Steam und Xbox Live] und Werteguthaben sowie DLC verkaufen, sind wir im Gaming-Bereich gut aufgestellt.“ Saturn will diesen digitalen Geschäftszweig in Zukunft noch ausbauen und ähnlich wie Amazon auch online unter www.saturn.de digitale Guthaben und Spielinhalte zum Verkauf anbieten.

Doch wie sehen unsere Gesprächspartner den Trend zu „Code in der Box“-Spielen am PC? „Wir können dezidiert ausschließen, dass wir Vollpreistitel in leeren Schachteln mit Codes anbieten werden“, sagt THQ Nordic. „Die teilweise heftigen Reaktionen von enttäuschten Käufern sind für uns nachvollziehbar. Wir standen einmal vor der Entscheidung, eine Schachtel mit Code zu verkaufen, da dies zur damaligen Zeit die einzige Möglichkeit war, diesen Spieletitel für diesen einen Publisher zu vertreiben. Wir haben uns aber dagegen ausgesprochen und mit folgenden Worten das Geschäft abgesagt: ‚Wir werden nicht diejenigen sein, die euch aufs Schafott führen.‘“

Den Rest gibt's als Download

Doch selbst wenn Käufer von THQ-Nordic-Spielen neben der Packung und schönen Goodies auch noch einen oder mehrere Datenträger erhalten – in der Branche stehen die Chancen insgesamt immer schlechter, dass sich auf den Silberlingen ein funktionsfähiges Spiel befindet. Seit der Gold-Status (der Tag, an dem die funktionsfähige Master-Version eines Spiels ans Presswerk ausgeliefert wurde) jedwede Bedeutung verloren hat, wird am PC noch bis zum letzten Moment am Code gearbeitet. Der Grund ist einfach: Die meisten PC-Spiele benötigen inzwischen vor der Installation eine Online-Aktivierung bei Steam, Origin, Uplay oder Battle.net. Und wenn die Spieler zu diesem Zeitpunkt sowieso zwingend im Netz sind, kann man sie auch zum Download eines Patches nötigen, der dann noch letzte Änderungen mit sich bringt und teilweise aus der besseren Beta-Version auf der DVD erst ein funktionsfähiges Spiel macht.

Die Folge sind gigantische Downloads trotz DVD-Installation. Immer öfter befindet sich auf den Datenträgern nämlich nur ein Bruchteil der Spieldateien, in manchen extremen Fällen noch nicht einmal das. *Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain* machte letztes Jahr am PC dadurch von sich reden, dass die PC-DVD lediglich das Steam-Installationsprogramm enthielt – mit einer Größe von sage und schreibe acht Megabyte! Auch Retail-Käufer mussten so sämtliche Spieldateien aus dem

> „Physische Spiele stellen nach wie vor einen hohen Anteil an den Gesamtverkäufen.“
>
> Eine Saturn-Sprecherin



Wer sich *Quantum Break* ins Regal stellen will, für den hat THQ Nordic eine hochwertige *Timeless Collector's Edition* mit Making-of-DVD, Artbook, Soundtrack-CD und Poster im Angebot.

no047
„Ich bevorzuge beim Kauf die Retail-Variante. Vor allem wenn ich ein Spiel zum Vollpreis kaufe, will ich dafür auch etwas in der Hand haben. Darüber hinaus bin ich nicht mit einer für heutige Maßstäbe schnellen DSL-Leitung gesegnet, sondern muss die Daten über eine 5-MBit-Leitung laden.“



Gemar
„Wenn Rockstar GTA 5 auf einer Blu-ray gebracht hätte, dann hätte ich mir dafür auch endlich mal ein Blu-ray-Laufwerk gegönnt, denn so teuer sind die ja auch nicht mehr. Doch was haben sie getan? Es auf 7 DVDs gebracht! Total unverständlich.“



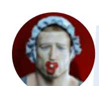
Herbboy
„Ich kaufe immer noch viel Retail, weil …
a) ich meine lokale Wirtschaft unterstütze, also Kauf direkt vor Ort im Laden. Wenn ich mal doch online bestelle, dann wenigstens bei einem Shop, der in Deutschland sitzt und der von meinem Geld dann seine Arbeitnehmer bezahlt.
b) es über Steam & Co. teurer als per Retail ist, außer man kauft über ausländische Keystores, was ich wegen a) nicht will.
c) manche Retailversionen oft noch Zusatzmaterial bieten. Von Special Editions wie bei *The Witcher 3* ganz zu schweigen.
d) es halt auch immer was Schönes ist, das Teil erst auspacken zu ‚müssen‘ – beim reinen Download-Kauf klickt man ein paar Mal und das war es …“



BigKahuna01
„Ich mag Retail-Editionen. Auch wenn die Disks nur ‚Deko‘ sind und jede Menge Dateien nachgeladen werden müssen. Mit der (optimalerweise schön gestalteten) Hülle hat man einfach ein Erinnerungsstück an gute Spiele. Und ich persönlich kuck lieber in ein echtes Regal als in die Liste meiner Steam-Bibliothek, wenn ich mir überlege, welches Spiel ich mal wieder rauskramen könnte.“



sauerlandboy79
„Bei Spielen, wo mehr als 10 GB an Daten pro Spiel (!) zusammenkommen, versuche ich bei Möglichkeit die Retail-Fassung zu erstehen. Die Installation über zwei Discs und mehr geht einfach fixer als über eine 16000er-DSL-Leitung.“



Bonkic
„Durch die Pflichtaktivierung von 99 % aller PC-Spiele haben Retail-Fassungen für mich ihre Berechtigung verloren. Brauch ich nicht mehr.“



Electronic Arts ist einer der Vorreiter in Sachen „Verzicht auf Datenträger". Schon die Booster Packs zu *Battlefield 2* enthielten 2006 lediglich einen Download-Code. Damals wie heute will das Unternehmen aber immer auch Präsenz im Einzelhandel zeigen, daher erscheinen Add-ons zu *Die Sims 4* oder der Aktivierungs-Code für den Premium-Dienst der *Battlefield*-Serie stets auch in einer Box. Nur drin ist eben nichts außer einem Beipackzettel, so etwa bei der US-PC-Fassung von *Battlefield 1* (großes Bild).

Netz saugen, rund 30 Gigabyte. Das im Mai veröffentlichte *Overwatch* hat trotz 30-Gigabyte-Spielgröße lediglich vier Gigabyte an Daten auf der Disc. Beim *Doom*-Reboot von 2016 schrieb Bethesda die entsprechende Info vorsorglich schon mal in die Systemanforderungen, hier wurde ein 45-Gigabyte-Download am PC fällig. Die in der Packung enthaltene Retail-DVD? Nutzlos.

Erboste PC-Kundschaft

Derlei Geschäftspraktiken haben in der Vergangenheit für viel böses Blut zwischen Publishern und Käufern gesorgt. Beim Blick in die Kundenrezensionen beim größten deutschen Versandhändler Amazon.de tun sich Abgründe auf. Peer L. über *Doom*: „Weil man weder mehrere DVDs noch endlich einmal auf das modernere Medium Blu-ray setzen mag, wird hier wieder einmal ein Produkt unvollständig geliefert: Während die Xbox-One-Version nach einem knapp 6 GB großen Update und in Summe einer Stunde spielbar war, darf man bei der PC-Version 50 GB an Daten herunterladen, was bei einer 16-MBit-Leitung mal eben über 7 Stunden dauert – denn auf die DVD gehen komprimiert gerade einmal ~7 GB an Daten. Für mich ein No-Go."

Gerade die hohen Preise vieler Retail-Spiele am PC stoßen den Spielern in Verbindung mit dem vermeintlich geringen Gegenwert sauer auf. Die Publisher dagegen freuen sich, denn sie sparen Vertriebskosten durch den Verzicht auf mehrere DVDs oder einzelne, teure Blu-rays. Ohnehin gibt die Spielepackung im DVD-Slim-Case ja schon seit den 2000er-Jahren ein ärmliches Bild ab. Der Hauptbestandteil: (heiße) Luft. Das Handbuch wurde in mehreren Schritten wegrationalisiert, erst zum schmalen Heftchen und dann zum Beipackzettel. Einstmals enthaltene Goodies wurden bei Publishern wie Ubisoft oder Bethesda konsequent in teure Special Editions ausgelagert.

Auch die Tatsache, dass eine Installation über DVD wie früher dem PC-Spieler keine Vorteile mehr bringt, sorgt für Frust. Nicolas Rose in den Amazon-Rezensionen zu *Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain*: „Man [bekommt] eine billige Hülle, eine Disc mit einem Installer für Steam und einen CD Key auf einem Stück Papier. That's it. Und dafür 63 Eier! Im Durchschnitt 20 Euro mehr als bei einem anderem neuen Game. [...] Das Pressen einer DVD kostet bei der Auflage ca. 10-15 Cent. Konami spart sich also Kosten in Höhe von ca. 40 Cent, um so eine Grausamkeit abzuliefern? Was denkt man sich als Firma nur dabei? Den Key alleine bekommt man auch schon für 35 Euro im Netz. Das hier ist echt das Allerletzte."

Allerdings mag sich auch nicht jeder diesem Standpunkt anschließen. Im Forum auf PCGames-Hardware.de schreibt etwa Leser cryon1c: „Der Fortschritt lässt sich nicht aufhalten, die Spiele werden größer. 100 GB werden als normal angesehen, weils auch normal ist. Und ich bin froh, wenn ich endlich die Durchschnittsgeschwindigkeit hier im Land als deutlich über 3,5 MB/s sehe, das wirkt sich auf den Fortschritt aus. Kein Speed? Keine 4K-Inhalte und keine Spiele-Downloads sondern noch vorhandene Retail-Versionen dazu, pfui so was. Ja, das Internet kann mal ausfallen, auch bei mir. Dann hat man aber größere Sorgen, als sein neues Spiel nicht laden zu können."

> „Wir machen uns keine Sorgen um das Retail-Geschäft."
>
> Georg Klotzberg, Sales Director bei THQ Nordic

Klar: Die Art und Weise, mit der viele Publisher ihre treuen PC-Kunden im Regen stehen lassen, ist beklagenswert. Fakt ist aber: Der Online-Markt boomt. Die Zielgruppe für Retail-Releases scheint gerade am PC immer weiter zu schrumpfen. Steam eilt von einem User-Rekord zum nächsten. Auch weil sich die Preise im Sinkflug befinden. Durch regelmäßige Rabatt-Angebote auf der einen und mal mehr, mal weniger legale Drittanbieter mit Dumping-Preisen auf der anderen Seite. Bei vielen PCs steckt zudem standardmäßig gar kein DVD-Laufwerk mehr im Gehäuse. Egal ob Programme wie *Microsoft Word* oder eben Videospiele: Alles wird aus dem Netz gesaugt. Die Dummen sind jene PC-Besitzer mit langsamen Internetverbindungen in strukturschwachen ländlichen Regionen.

Aussicht auf Besserung gibt es kaum. Als Mittel der Wahl bleibt gefrusteten Spielern lediglich der Verzicht auf Spiele mit Nutzlos-DVDs – in der vagen, immer schwächer werdenden Hoffnung, dadurch zu einem Umdenken bei Publishern beizutragen. Doch die Chancen dafür stehen schlecht, zu gewaltig sind die Wachstums-Raten des Online-Geschäfts und zu gering ist die Anzahl der Spieler ohne Turbo-DSL. Der Todesstoß für Spielepackungen mit DVDs, er scheint nur noch eine Frage der Zeit zu sein. ❑



NICHT HEAVY ABER METAL!

Das vielseitige Kraftpaket in edlem Metall-Design.

Neuester INTEL Core i5 Prozessor der 7. Generation

intel CORE i5 7th Gen

DISPLAY 39,6cm (15,6 Zoll)

acer

Notebook Aspire F 15 (F5-573G-52PJ) Schwarz

- Intel® Core™ i5-7200U Prozessor (3 MB Cache, bis zu 3.10 GHz)
- DVD-SuperMulti Double Layer
- 1x USB 3.1 Type-C Gen. 1
- 2x USB 3.0, 1x USB 2.0, HDMI
- Windows 10 Home

Art.Nr.: 17045543033

599.-

Intel® Core™ i5-7200U Prozessor (3 MB Cache, bis zu 3.10 GHz)

8 GB Arbeitsspeicher

128 GB (SSD) + 1.000 GB HDD

NVIDIA® GeForce® 940MX – 2 GB DDR5

Online reservieren – im Markt abholen!

Bei uns finden Sie aus über 450 Fachmärkten Ihren expert Elektromarkt in der Nähe. Unsere Fachmärkte bieten Ihnen neueste Technik zu attraktiven Preisen.

KEINE MITNAHMEGARANTIE. SOFERN WARE NICHT VORHANDEN, BEMÜHEN WIR UNS, DIESE UMGEHEND FÜR SIE ZU BESCHAFFEN! ANGEBOTE SIND NUR BEI TEILNEHMENDEN MÄRKTEN ERHÄLTLICH.

Die Firmierungen und Anschriften der expert-Fachmärkte finden Sie unter www.expert.de und unter der kostenfreien Telefonnummer 08 00 - 05 06 212 • Für die Werbung verantwortlich: expert Warenvertrieb GmbH, Bayernstr. 4, 30855 Langenhagen



PRÄSENTIERT:

16 SEITEN
SONDERBEILAGE

SILENCE

Auch im Heft:

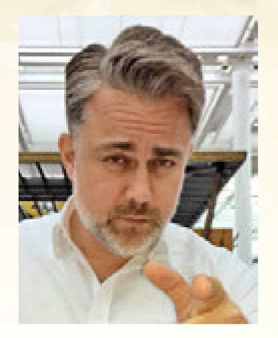
STATE OF MIND
DEPONIA

Grußwort

Als wir Daedalic Entertainment vor knapp zehn Jahren gründeten, hatten wir es uns zur Aufgabe gemacht, mit unseren Spielen mitreißende und tiefgründige Geschichten zu erzählen. Damit haben wir bis heute nicht aufgehört. Aktuell arbeiten wir in unseren Studios in Hamburg und Düsseldorf sowie mit ausgesuchten Partnern an mehreren Multiplattformspielen. Drei dieser Titel stellen wir heute in dieser Beilage vor.

Allein über vier Jahre harte Arbeit stecken in *Silence* – dem inoffiziellen Nachfolger unseres 2009er-Hits *The Whispered World*. Bereits vier *Deponia*-Spiele gibt es für den PC. Wir haben von der gesamten Spielreihe über drei Millionen Einheiten weltweit verkauft. Und jetzt machen wir Stück für Stück die verrückte Welt Deponias für Konsolenspieler zugänglich. Los geht's mit *Deponia* für die PS4.

Erstmals gibt es auch einen tiefen Einblick in *State of Mind*, das neue Spiel von Martin Ganteföhr. Wir zeigen, wie unsere Spiele entstehen, und lassen die Macher zu Wort kommen.



Carsten Fichtelmann
Gründer & CEO Daedalic Entertainment

Gewinnspiel



Spot-Figur
Der kuschelige Spot ist ca. 26 cm groß und besteht aus Frottee – Gegenwert € 34,95.



Artbook
Freut euch auf 192 farbige Seiten zu *Silence* und *The Whispered World*. Das Hardcover-Artbook wiegt ca. 1 kg und ist 267 x 184 mm groß – Gegenwert € 24,95.

Wenn ihr schon jetzt Gefallen an der wundervollen und fantastischen Spielwelt von *Silence* und seinen Charakteren wie etwa der Super-Raupe Spot gefunden habt, dann macht einfach bei unserem Gewinnspiel mit. Wir verlosen insgesamt zehn Gewinnpakete. Jeder Gewinner bekommt eine Spot-Figur und ein hochwertiges Artbook.

Um an dem Gewinnspiel teilzunehmen, beantwortet uns einfach folgende Frage: Wie lauten die Namen der beiden Geschwister-Hauptfiguren in *Silence*?

Schickt uns eure Antwort per E-Mail an folgende Adresse: win@daedalic.com mit Betreff „Silence Gewinnspiel". Einsendeschluss ist der 30. November 2016. Teilnahmeberechtigt sind alle Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden.

Inhalt

Impressum

Ein Unternehmen der
MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.playvier.de

Geschäftsführer Rainer Rosenbusch, Hans Ippisch

Chefredakteur (V.i.S.d.P.) Wolfgang Fischer, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift

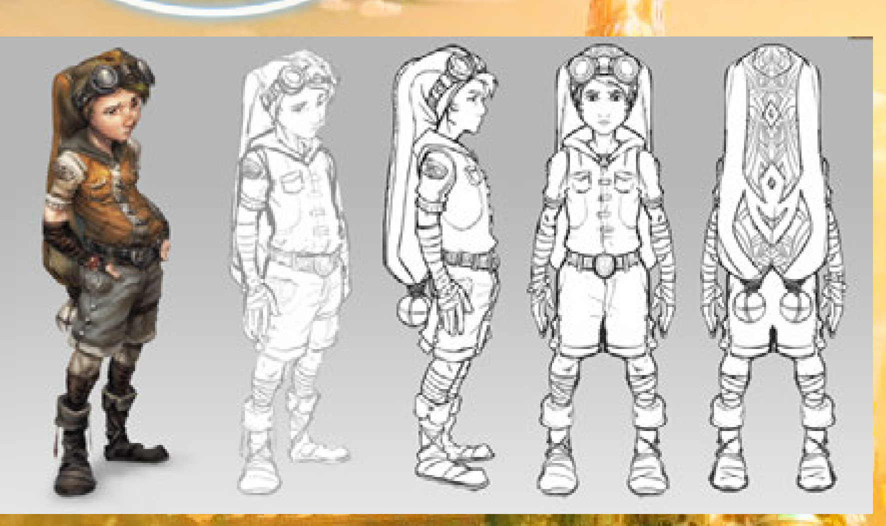
Verantwortlicher Redakteur Stefan Weiß
Redaktion Peter Bathge, Felix Schütz, Stefan Weiß
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout Albert Kraus
Titelgestaltung Albert Kraus
Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller
Marketing Jeanette Haag
Produktion Jörg Gleichmar

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1865-9543
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Berlin

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1–3, 20355 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen

SILENCE

Das neue, erzählerisch stark inszenierte Adventure der Macher von *The Whispered World* lässt euch in *Silence* die ergreifende und intensive Geschichte der Geschwister Noah und Renie erleben. Besonderes Augenmerk haben die Entwickler auf die Ausarbeitung der Charaktere gelegt, die wir euch hier vorstellen. Alle Figuren wurden mit aufwendigen 3D-Modellen gestaltet und animiert. Zusammen mit der cleveren Architektur der bezaubernden 2D-Bildschirmhintergründe und den gelungenen Beleuchtungseffekten erreicht *Silence* eine neue Dimension cineastischer Atmosphäre im Adventure-Genre.



Noah/Sadwick



Hauptfigur Noah ist der große Bruder von Renie. Die beiden Geschwister müssen einen Weg aus der Zwischenwelt Silence finden. Dabei erleben sie viele Abenteuer und lösen dabei zahlreiche Adventure-Rätsel.

Noah, dessen Vorgeschichte ihr im klassischen 2D-Adventure *The Whispered World* erlebt, ist ein aufgeweckter, sechzehnjähriger Junge. Ein Stück des von ihm geschaffenen Fantasiecharakters, des melancholischen Clowns Sadwick, steckt noch immer in ihm. Seine Ängste und Zweifel, Phobien und seine manchmal fatalistischen Tendenzen dringen immer wieder mal an die Oberfläche. Doch spielen die keine Rolle mehr, wenn es darum geht, für seine kleine Schwester Renie da zu sein. Noah liebt seine Schwester von ganzem Herzen und setzt alles daran, sie in der Zwischenwelt in Silence zu finden und gemeinsam mit ihr einen Ausweg aus der geheimnisvollen Ebene zwischen Leben und Tod zu finden.

Renie

Obgleich sie noch ein kleines Mädchen ist, hat Noahs Schwester schon viel durchgemacht. Schon früh verlor sie zusammen mit ihrem Bruder die Eltern und beide mussten seitdem im Waisenhaus leben. Und doch hat Renie es geschafft, ihre Fröhlichkeit und Verspieltheit zu bewahren. Und gerade da, wo ihr geliebter Bruder Noah hin und wieder an seinen Ängsten verzweifelt, beweist Renie kindlich unbekümmerten Mut. Im Spiel *Silence* kommt euch das zugute, indem ihr etliche Passagen der Rolle von Renie absolviert. Es gibt kaum etwas, vor dem Renie Angst hat – außer vor Blumen: Denn die wackeln zwar hübsch mit ihren Blüten, doch … aber das findet selbst heraus.



Die kleine Renie zeichnet sich durch Mut und Unbekümmertheit aus.

Spot



Spot war schon in *The Whispered World* nicht von Sadwicks/Noahs Seite wegzudenken. Und so ist es nur natürlich, das die niedliche Super-Raupe auch in *Silence* wieder eine wichtige Rolle einnimmt. Nicht nur, dass Noah es versteht, seine Schwester Renie in dunklen Momenten mit den lustigen Geschichten über Spot aufzuheitern; Spot selbst ist dank seiner erstaunlichen Verwandlungsformen auch die Lösung für so manches Puzzle im Spiel. Ob platt wie eine Flunder, als Kugel, als „Drachen-Spot“ oder in einer seiner für *Silence* neu hinzugekommenen Formen – mit Spot werdet ihr in vielen Situationen viel Spaß haben.

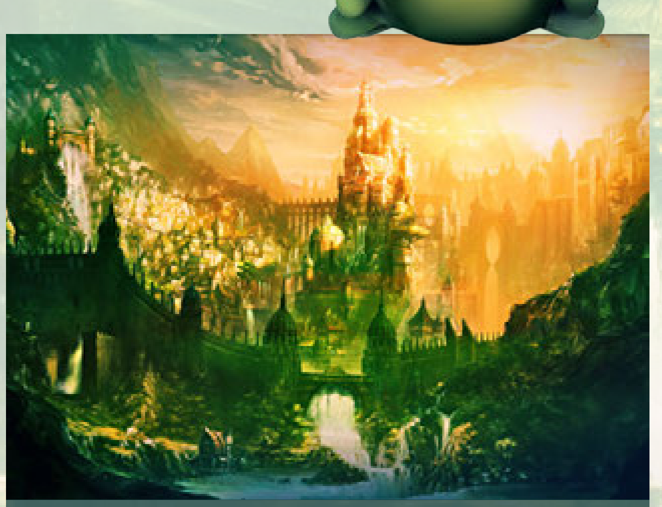


Spielwelt

In *Silence* schaffen die Entwickler einen technisch interessanten Mix aus komplett in 3D modellierten Charakteren und von Hand gezeichneten 2D-Szenarien. Die Anordnung der verschiedenen 2D-Ebenen in einem Bildschirmhintergrund sorgt durch das Zusammenspiel von Beleuchtung und geschickt gewählter Kameraführung für ein regelrecht cineastisches Spielerlebnis. Dies wird beispielsweise durch Kameradrehungen verstärkt, die der jeweiligen Szene regelrecht räumliche Tiefe verleihen.



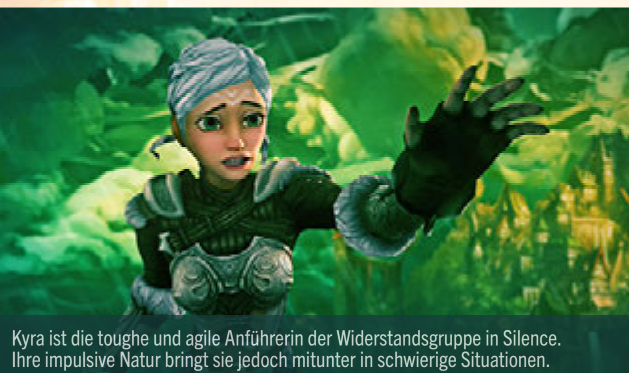
Schon gleich zu Beginn glänzt *Silence* mit stimmungsvoll umgesetzten Szenen.



Die Zwischenwelt Silence bietet zahlreiche märchenhaft schöne Ausblicke.



Zusammen mit den Widerständlern Kyra, Samuel und Janus bestehen die Geschwister Renie und Noah spannende Abenteuer in der Welt von Silence.



Kyra ist die toughe und agile Anführerin der Widerstandsgruppe in Silence. Ihre impulsive Natur bringt sie jedoch mitunter in schwierige Situationen.



Samuel ist ein treuer Gefährte von Kyra und Janus. In Silence kümmert er sich unter anderem um den Schutz der kleinen Renie.

Der Widerstand



In der Zwischenwelt Silence treffen Renie und Noah auf die dort lebende Widerstandsgruppe. Denn auch das ehemals friedliche Silence ist wie die reale Welt der beiden Geschwister durch Krieg bedroht. Das Widerstandstrio, bestehend aus Kyra, Janus und Samuel entwickelt sich im Laufe der epischen Geschichte von *Silence* zu wertvollen Gefährten für Noah und Renie.

Die Boxed-Versionen von Silence



Das epische Adventure erscheint am 15. November 2016 gleichzeitig für PC, PlayStation 4 und Xbox One sowie als Mac- und Linux-Version.

Findet hier Trailer und weitere Videos zu *Silence*:







Silence entführt euch in ein zauberhaft inszeniertes und cineastisch erzähltes, modernes Grafik-Adventure.


Löst spannende Puzzles und Rätsel an fantasievoll designten Schauplätzen und liebevoll gezeichneten Locations.

Rettet die einst märchenhafte Welt Silence und stellt euch den darin lauernden dunklen Gefahren.

Interview mit Marco Hüllen


Marco Hüllen ist Lead Game Designer bei Daedalic Entertainment.

COMPUTEC: Nach sieben Jahren entführst du die Spieler wieder nach Silence. In was für eine Welt tauchen sie jetzt ein?
Marco Hüllen: Dieses Mal dreht sich die Geschichte um die Geschwister Noah und Renie, die in der Zeit des Kalten Krieges leben. Aufgrund ungeklärter Ereignisse finden sie sich nach einem Bombenangriff in der Welt von Silence wieder, die Welt zwischen Leben und Tod. Noah und Renie müssen zusammenhalten, um Silence, aber auch dem Tod zu entkommen. Doch die einst friedliche Welt von *The Whispered World* ist kaum wiederzuerkennen: Monster, Rebellen und Kriege haben Silence gezeichnet und schnell wird klar, dass die Geschwister nicht nur sich selbst, sondern auch die Welt Silence retten müssen.

COMPUTEC: Was hat dich motiviert, *Silence* zu entwickeln?
Marco Hüllen: Die Idee für einen weiteren Teil in der Welt Silence entstand bereits, während wir noch am ersten Teil arbeiteten. Es gab Dinge, die wir noch erzählen wollten. Im Grunde hat *The Whispered World* eine abgeschlossene Handlung. Sie erzählt von den Veränderungen in unserem Leben und inwieweit wir diese zulassen wollen. Das Leben besteht aber aus Veränderungen und ohne diese gibt es nur Stillstand. *Silence* zeigt hingegen, was passiert, wenn wir uns selbst verändern. Dürfen wir uns jemandem so sehr hingeben und uns damit selbst so stark verändern, dass wir nicht mehr wir selbst sind? Wenn wir unseren eigenen Charakter so weit ändern, um anderen zu gefallen, dann sieht man uns vielleicht mit anderen Augen und wir werden zu einem völlig neuen Charakter.

COMPUTEC: Welche Inspirationen hattest du für *Silence*?
Marco Hüllen: Wie schon bei *The Whispered World* waren auch bei *Silence* die Ghibli-Filme eine große Inspiration. Die Grafiker haben sich da beispielsweise bei den Suchern in *Silence* von dem Film Spirited Away inspirieren lassen. Aber auch andere Themen, wie die Kinder in „the last fireflies", dienten zur Inspiration von Noah und Renie: zwei Kinder, die sich im Krieg alleine durchschlagen müssen, und ein Bruder, der alles tut, um seine Schwester zu beschützen. Andere Inspirationen für die Welt Silence sind zum Beispiel das letzte Einhorn oder das Labyrinth.

COMPUTEC: *Silence* war nun vier Jahre lang in Entwicklung, für ein Adventure eine ordentliche Zeit. Was hat euch bei der Entwicklung herausgefordert?
Marco Hüllen: Wir haben uns bei *Silence* für die erste Konsolenentwicklung Daedalics entschieden. Allerdings standen wir somit auch vor großen Herausforderungen, da wir das Spiel für Xbox One, PS4 wie auch PC, Mac und Linux individuell designen wollten. Dementsprechend nahm dieser Prozess weitaus mehr Zeit in Anspruch, um ein gelungenes Spielgefühl auf allen Plattformen zu ermöglichen.

COMPUTEC: Was sofort ins Auge fällt, ist die malerische Optik, die aber, ungewöhnlich für Daedalic, nicht komplett in 2D gehalten ist. Wie kam es zum Umschwenken auf 3D?
Marco Hüllen: Im Grunde genommen haben wir in Silence die Stärken von 2D und 3D miteinander vereint: Die Hintergründe sind handgezeichnet und in 2D gehalten, während die Charaktere in 3D dargestellt sind. Damit haben wir vor allem bessere Möglichkeiten, verschiedene Kameraeinstellungen zu nutzen, um emotionale Shots zu generieren. Zusätzlich ist es für ein derartig geschichtsgetriebenes Spiel wichtig, die Gefühle der Charaktere dem Spieler anhand ihrer Gesichter zu vermitteln. Diese Chance haben wir mit 3D-Charakteren und aufwendig animierten Gesichtszügen ergriffen.

COMPUTEC: Wie ist es euch gelungen, die Hintergründe so greifbar zu gestalten?
Marco Hüllen: Unsere Hintergründe wurden mit der Technik des Projection Mappings erstellt. Mit dieser Technik können wir 2D-Hintergründe in die dritte Dimension erweitern, ohne den Pinselstrich unserer Artists zu verlieren. 2D-Bilder werden dabei auf 3D-Körper projiziert. Am besten stellt man sich dabei einen Diaprojektor vor. Wir gewinnen durch die Projektion eine flexiblere, greifbarere Umgebung, ohne den Charme einer 2D-Malerei zu verlieren. Ein gelungener Hintergrund setzt immer eine gute und enge Zusammenarbeit der 2D- und 3D-Artists voraus, da Projektionen kaum Fehler verzeihen.

COMPUTEC: In *Silence* findet sich kein normales Inventar, wie wir es von typischen Daedalic-Adventuren gewohnt sind. Was hat dich veranlasst, den klassischen Adventure-Weg nicht einzuschlagen?
Marco Hüllen: Der Fokus von *Silence* liegt ganz klar auf der Geschichte und der cineastischen Inszenierung. Das Gameplay soll hier nicht überfordern, sondern die Geschichte unterstützen. Für uns wirkt es etwas aufgesetzt, zu knifflige Rätsel in ein Spiel zu integrieren, das von der Geschichte lebt. Hardcore-Rätsel, an denen sich die Spieler stundenlang aufhalten, um dann den Faden der Handlung zu verlieren, sind für mich und das komplette Team keine Option. Daher setzen wir bei *Silence* auf intelligente Rätsel, die nicht an den Haaren herbeigezogen sind. Sie sollen vielmehr das Gefühl verleihen, dass die Spieler etwas erreicht haben und die Charaktere sowie die Welt von *Silence* Stück für Stück besser verstehen können. Trotzdem haben wir noch viele Geheimnisse in der Welt platziert, die die Spieler nur finden, wenn sie sich vom geradlinigen Weg entfernen. Sie können sich somit stringent an der Geschichte entlanghangeln, aber auch Nebenwege einschlagen und sehen, was für kleine Geschichten sich dort verbergen.

COMPUTEC: Somit gehst du mit Daedalic modernere Wege des Adventures. Wird es auch Entscheidungen des Spielers geben, die Einfluss auf die Handlung haben?
Marco Hüllen: Es gibt viele Entscheidungen in *Silence*, die der Spieler treffen muss. Manchmal führen falsche Herangehensweisen zum unmittel-

baren Bildschirmtod und ein anderes Mal kann eine Dialogoption das Ende einer gesamten Stadt bedeuten. Allerdings wird nicht jede Entscheidung eine derartige Auswirkung haben, sondern vielmehr die Geschichte individueller gestalten.

COMPUTEC: Ihr habt euch mit *Silence* deutlich vom Vorgänger *The Whispered World* entfernt. Müssen die Spieler überhaupt den Vorgänger gespielt haben, damit sie die Geschichte verstehen?

Marco Hüllen: Nein, deswegen verzichten wir auch bewusst auf den Untertitel *The Whispered World 2*, weil es keine direkte Fortsetzung ist. Der komplett andere Grafikstil und die neuen Charaktere unterstreichen dies. Daher haben wir uns dafür entschieden, den Spielern zu Beginn des Spiels die wichtigen Fakten von *The Whispered World* zu vermitteln, damit niemand in der Welt von Silence verloren ist. Aber dennoch gilt, dass Fans von *The Whispered World* vieles wiedererkennen werden und Antworten auf bisher offene Fragen erwarten dürfen. Es ist aber noch genug Zeit bis zur Veröffentlichung von *Silence*, *The Whispered World* nachzuholen und bereits jetzt die Welt von *Silence* kennenzulernen.



Clown Sadwick ist der melancholisch-traurige Held im klassischen 2D-Adventure *The Whispered World*, das 2009 mit großem Erfolg erschien.



Sadwicks bester Freund in *The Whispered World* ist die knuffige Super-Raupe Spot. Natürlich gehört sie auch in *Silence* zu den wichtigsten Figuren im Spiel.

Rückblick auf The Whispered World

Mit seinem bildschönen 2D-Adventure aus dem Jahre 2009 legte Daedalic Entertainment den Grundstein für die fantasievoll und märchenhaft inszenierte Zwischenwelt Silence. In der Rolle des tragikomischen Clowns Sadwick begebt ihr euch darin auf eine abenteuerliche Reise. Begleitet von seinem Freund Spot, der knuddeligen Super-Raupe, löst ihr zahlreiche Rätsel in klassischer Point&Click-Manier. Dabei spielen Spots Verwandlungsfähigkeiten immer wieder eine wichtige Rolle, um die vielen Puzzle-Aufgaben zu meistern. *The Whispered World* verstand es auf eindrucksvolle Weise, humorvolle sowie melancholische Elemente in eine rund 12 Spielstunden dauernde und wunderbar erzählte Geschichte zu verpacken. Neben seinen herausragend von Hand gezeichneten Bildschirmen punktete *The Whispered World* mit einer hervorragenden Vollvertonung und seinem wundervoll atmosphärischen Soundtrack. Doch nicht nur inhaltlich zeichnete sich das Adventure durch einen besonders hohen Standard aus. So enthielt die Boxed-Version etwa Extras wie den Original-Soundtrack auf CD und ein schickes Poster samt drei Runenwürfeln für das Würfelspiel Droggel aus dem erfolgreichen Daedalic-Adventure *Edna bricht aus*.

The Whispered World erfreute sich bei Spielern und Presse gleichermaßen hoher Beliebtheit. So konnte das Abenteuer rund um Sadwick und Spot nicht nur hohe Wertungen erzielen, sondern wurde auch mit zahlreichen Awards gekürt.



2009	Deutscher Entwickler Preis	Bestes Jugendspiel
2009	Deutscher Entwickler Preis	Beste Story
2009	gamona.de	Bestes Adventure
2009	PC Games	Editors' Choice Adventure
2009	adventurecorner.de	Bestes Adventure
2009	adventure-treff.de	Adventure des Jahres
2010	AdventureGamers.com	Best Adventure 2010
2010	Deutscher Computerspiel Preis	Bestes Jugendspiel
2010	reddot design award	best of the best
2016	RPC Award	2. Platz

PC Games Silber Award 85 10/2009

MEINE MEINUNG | *Felix Schütz*

„Fantasievolle Märchenstunde der Edna-Macher."



Dystopie und Utopie halten sich im cineastischen Adventure die Waage.

State of Mind

Roboter (rechts) streben in *State of Mind* nach der Anerkennung als fühlende Wesen.



Der Spieler bereist rund 40 Locations im futuristischen Berlin des Jahres 2048.





Journalist Richard (rechts) ist einer von fünf spielbaren Protagonisten in *State of Mind*. Wie ihr euch in seiner Rolle entscheidet, hat Auswirkungen auf Story und Endsequenz.

Berlin im Jahre 2048: knappe Ressourcen, Übervölkerung und Kriege, totale Überwachung sowie die Entwicklung von Robotern und Cybertechnologien – eine globale Katastrophe scheint unumgänglich. *State of Mind*, das neue Adventure aus der Feder von Autor Martin Ganteföhr (siehe Interview auf der nächsten Doppelseite), ist ein futuristischer Thriller mit einer düsteren Zukunftsvision, wie sie genauso gut in *Blade Runner* oder *Deus Ex* vorkommen könnte. Es ist das bislang filmähnlichste Spiel von Hersteller Daedalic Entertainment mit Third-Person-Perspektive, weitläufigen 3D-Umgebungen und einem starken Story-Fokus. Komplexe Rätsel und Humor, zwei Aushängeschilder bisheriger Daedalic-Produktionen, sind zwar auch vorhanden, aber insgesamt geht es etwas ernster und zielgerichteter zu als etwa in *Silence* aus demselben Haus. Entscheidungen für oder gegen eine von mehreren Fraktionen im Spiel beeinflussen, welche Endsequenz am Schluss abgespielt wird. Am ehesten zu vergleichen ist *State of Mind* mit den Spielen von Telltale Games wie *The Walking Dead*; allerdings gibt es beim Daedalic-Adventure abseits von Dialogen und Zwischensequenzen deutlich mehr zu tun als bei Telltales interaktiven Filmen.

Der Spieler schlüpft in *State of Mind* abwechselnd in die Rolle von fünf Charakteren, die entweder in der düsteren Realität oder einer utopischen Virtual Reality namens City 5 existieren. Darunter ist Journalist Richard, dessen Gedächtnislücken nach einer Bombenexplosion für Ratlosigkeit sorgen. Bei Richards Persönlichkeits-Upload in City 5 ist etwas schief gelaufen; je eine Version seiner selbst existiert fortan parallel in Berlin und City 5. Die wendungsreiche Geschichte dreht sich um existenzielle Fragen der Menschheit und schreckt nicht vor Themen wie künstliche Intelligenz, Menschenrechte für Roboter oder Transhumanismus zurück, also die Verbesserung der menschlichen Möglichkeiten durch technische Augmentationen wie kybernetische Prothesen oder Mikrochips im Kopf. Popularität erlangte diese Denkschule etwa durch die Veröffentlichungen des Autors Raymond Kurzweil, seines Zeichens Director of Engineering beim Technologie-Riesen Google. Auch *State of Mind* nimmt Bezug auf dessen Werke.

Im Spiel äußert sich Technik-Muffel-Richard kritisch gegenüber derartigen Bestrebungen von Konzernen und Gesellschaft; der Spieler entscheidet darüber, wie bissig der Journalist seine Artikel verfasst. Um in anderen Adventures störende Laufwege auf ein Minimum zu reduzieren, können

Fragwürdige Experimente und virtuelle Realitäten sind Schlüsselthemen von *State of Mind*.



Der einzigartige Grafikstil verbindet Detailreichtum und künstlerischen Anspruch.



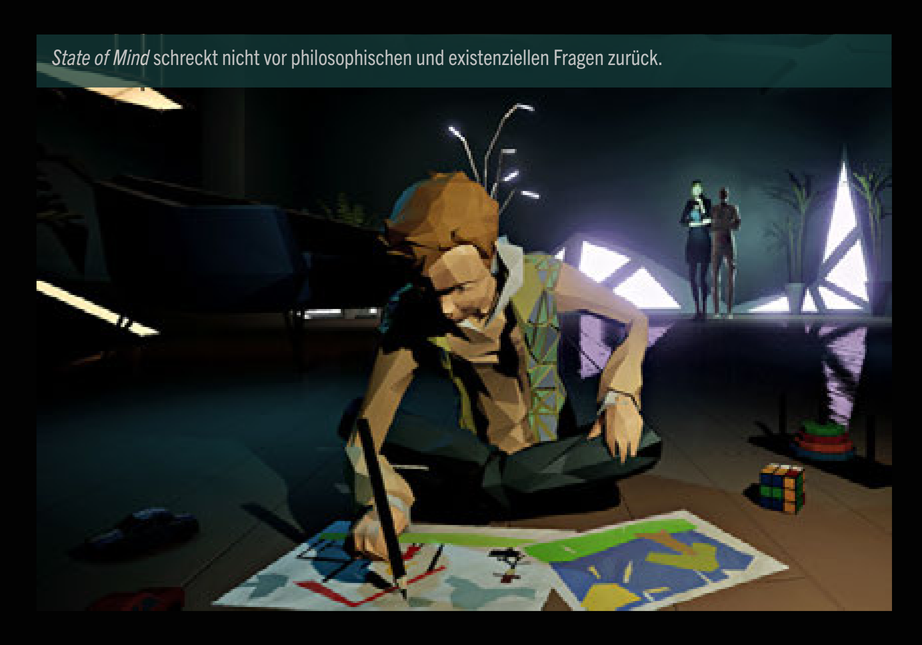


Was ist real, was virtuell? Die Grenzen verschwimmen.

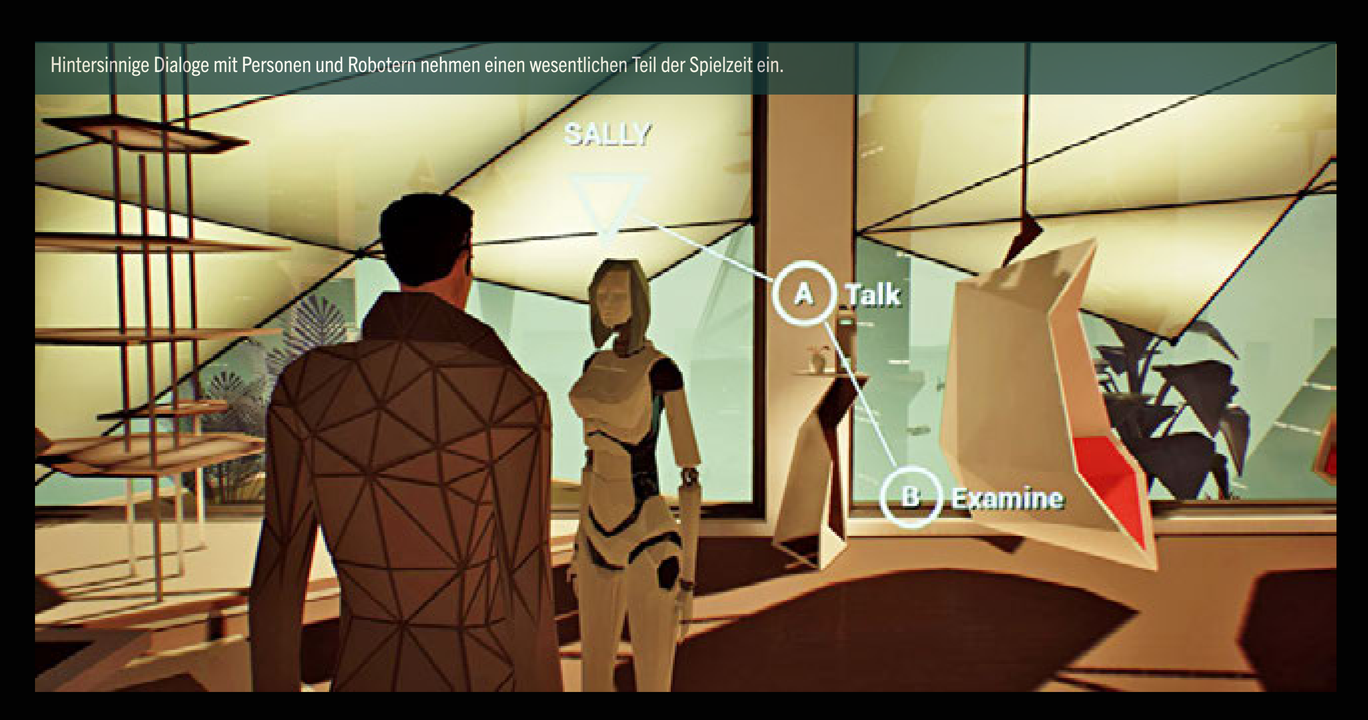
Richard und die übrigen Protagonisten mit Menschen aus ihrem Umkreis per Hologramm-Telefonkonferenz reden, statt für jeden Dialog ins Haus des anderen latschen zu müssen. Dennoch wird *State of Mind* rund 40 detailliert gestaltete Locations besitzen und Spieler gut 20 Stunden lang beschäftigen. Mit einer außergewöhnlich realistischen Low-Poly-Optik zeichnet *State of Mind* ein sehr stimmungsvolles Bild der fiktiven Zukunft. Vor der düsteren Skyline Berlins agieren gewollt kantige Charaktere, deren Äußeres ihr fragmentiertes Seelenleben widerspiegeln soll. Dahinter steht die Unreal Engine 4, die für schicke Neonlichter und hochwertige Spiegelungen sowie Partikeleffekte sorgt.

State of Mind erscheint im Frühjahr 2016 für PC (inklusive Mac- und Linux-Versionen) sowie Playstation 4 und Xbox One.

State of Mind schreckt nicht vor philosophischen und existenziellen Fragen zurück.



Hintersinnige Dialoge mit Personen und Robotern nehmen einen wesentlichen Teil der Spielzeit ein.



Interview mit Martin Ganteföhr





Martin Ganteföhr ist Autor bei Daedalic Entertainment

COMPUTEC: Mit deinen eigenen Worten: Was ist *State of Mind*?
Martin Ganteföhr: *State of Mind* handelt vom Transhumanismus, der Veränderung der Menschen durch Technologie. Der geplante Gehirn-Upload des Protagonisten Richard Nolan geht schief und teilt ihn in zwei parallel existierende Personen: Richard, der im dystopischen Berlin lebt, und Adam aus der utopischen City 5. Nun ergründen beide die Umstände, wie dieser Vorfall vonstattengegangen ist, um sich selbst wieder zusammenzubringen.

COMPUTEC: Wie bist du auf die Idee zu *State of Mind* gekommen?
Martin Ganteföhr: Ich verfolge seit Langem die Ideen Ray Kurzweils. Er ist Director of Engineering bei Google und vertritt die Idee der Transhumanisten. Er geht davon aus, dass die Entwicklung von Technologien wie Gehirn-Uploads durch eine gesetzmäßige exponentielle Beschleunigung des technologischen Fortschritts bis Mitte 2040 möglich ist. Diese ernst gemeinte Prognose einer Verschmelzung von Mensch und Maschine fasziniert mich und ich stelle mir dazu viele Fragen: Was bedeutet das für die Menschen, wenn diese Gehirn-Uploads möglich sind? Wer sind wir dann und was für Folgen könnte es haben, wenn wir uns ein künstliches Utopia erstellen können? Was passiert vor allem, wenn es schiefgeht? Genau das hat mich zu *State of Mind* bewegt.

COMPUTEC: Richard Nolan ist kein angenehmer Geselle: Er betrügt seine Ehefrau, behandelt seine Geliebte respektlos und hasst nicht nur seinen Job, sondern auch die technologisierte Welt. Er wirkt auf den ersten Blick nicht sonderlich sympathisch …
Martin Ganteföhr: Genau diese Frage wird sich auch Adam aus der virtuellen Realität stellen. Richard und Adam sind im Prinzip dieselbe Person. Allerdings fehlen Adam Erinnerungen, um dies nachvollziehen zu können. Doch je näher Adam Richard kennenlernt, desto mehr wird ihm bewusst, was für ein gebrochener Mann er ist. Warum sollte Adam diesen Menschen als sein Ebenbild akzeptieren? Was bedeutet das für Richard, wenn sein virtueller Avatar ihn selbst nicht wiedererkennen will? Könnte Adam Richard helfen, seine Zerrissenheit zu überwinden? Spannende Fragen, die sich im Laufe der Geschichte noch weiterentwickeln werden.

COMPUTEC: *State of Mind* spielt in der dystopischen Welt in Berlin im Jahre 2048. Was hat dich dazu bewegt, die Hauptstadt Deutschlands auszuwählen?
Martin Ganteföhr: Wir zeigen ein fiktionales Berlin, das technisch hochgerüstet ist, aber auch düster und bedrohlich wirkt. Der Alexanderplatz wird etwa von Hochhäusern umgeben, die Stadt ist stark von der Polizei bewacht, robotisiert und von einem anarchistischen Untergrund heimgesucht. Aber Berlin soll nicht als realistischer Schauplatz, sondern vielmehr als Symbol dienen: In einer ehemals geteilten Stadt entdeckt ein gebrochener Mann seine eigene Zerrissenheit, aber auch die der gesamten Welt.

COMPUTEC: In *State of Mind* hast du dich für zwei Erzählebenen entschieden, die reale Dystopie und die fiktive Utopie. Wie verbindest du diese Ebenen miteinander?
Martin Ganteföhr: Zwischen der utopischen und der dystopischen Welt findet Protagonist Richard einen Weg, Kontakt zu Adam aufzubauen. Die Spieler können frei zwischen dem dystopischen Berlin und der utopischen City 5 wechseln. Mit dieser Kontaktmöglichkeit lädt Richard zusätzlich Mementos, spielbare Erinnerungsfragmente, aus seinem Leben hoch, mit denen Adam Richards Lebenslauf komplementieren und sich somit an die Vergangenheit erinnern kann.

COMPUTEC: Wie passt *State of Mind* zu deinen bisherigen Titeln wie *The Moment of Silence*, *Overclocked* und *15 Days*?
Martin Ganteföhr: Wie auch schon bei meinen vorherigen Titeln ist es mir wichtig, eine Geschichte zu erzählen, mit denen sich die Spieler gedanklich auseinandersetzen. Daher finden sich sicherlich auch Ähnlichkeiten zu meinen vorherigen Spielen in *State of Mind* wieder. Mich interessiert es, spannende Handlungen zu den Charakteren zu entwickeln und das Konfliktpotenzial des Menschlichen zu zeigen. Was bedeutet es überhaupt, ein Mensch zu sein und was für Auswirkungen hat dies?

COMPUTEC: *State of Mind* hebt sich aber nicht nur aufgrund seiner ungewöhnlichen Geschichte, sondern auch durch seinen eigenwilligen Grafikstil ab. Wieso hast du nicht auf eine realistische Optik gesetzt?
Martin Ganteföhr: Gemeinsam mit Stefan Wacker, Art Director bei *State of Mind*, haben wir einen Grafikstil definiert, der die Charaktere wie auch die Geschichte unterstützt. Die Charaktere haben Ecken und Kanten, ihr Seelenleben ist fragmentiert und ihre Welt zerbrochen. Uns hat der Gedanke gereizt, diese Umstände auch auf grafischer Seite darzustellen. Dafür eignet sich der düstere, erwachsene Low-Poly-Look aus *State of Mind* perfekt. Zusätzlich haben wir uns gegen eine realistische Grafik entschieden, da diese Spiele sehr schlecht altern. Alles, was ich vor fünf Jahren als realistisch bezeichnet habe, würde ich heute niemals mehr so betiteln. Mit unserem „Edgee-Low-Poly"-Look setzen wir auf einen zeitlosen Stil.


DEPONIA
Jetzt auch für PS4: verrückter
comic-spass mit chaos-garantie!

Ran an die Gamepads, Rätsel-Freunde! Mit *Deponia* erscheint in Kürze eine der beliebtesten Adventure-Serien der letzten Jahre endlich auch für PS4. Teil eins der *Deponia*-Saga ist bereits am 15. November 2016 als Download und Retail für PS4 erhältlich, eine Fassung für Xbox One wird wenig später folgen.

Für Fans knackiger Puzzles und verrückten Humors ist *Deponia* genau das Richtige: Bissige Gags, durchgeknallte Charaktere, massenhaft knackige Rätsel, motivierte Sprecher und aufwendig gezeichnete Full-HD-Grafiken lassen selbst Adventure-Profis mit der Zunge schnalzen. Mehr als 3 Millionen Mal wanderte die Serie bereits über die Ladentheke und brachte Dadedalic sogar den Ruf „Lucas Arts aus Deutschland" ein. Auch die Nachfolger-Spiele *Chaos auf Deponia*, *Goodbye Deponia* und jüngst *Deponia Doomsday* wurden von den Fans begeistert aufgenommen. Umso besser, dass auch diese drei Teile der Serie noch im Laufe der nächsten 12 Monate für beide Konsolen veröffentlicht werden! Immerhin erzählen die vier *Deponia*-Abenteuer eine zusammenhängende Geschichte, die locker 30 bis 40 Spielstunden umspannt.

Im Mittelpunkt von *Deponia* stehen die haarsträubenden Abenteuer von Rufus. Der durch und durch selbstsüchtige Hobby-Bastler und notorische Tollpatsch hat zunächst nur ein Ziel im Kopf: weg von Deponia! Denn Rufus hasst seine Heimatwelt heiß und innig, was man ihm aber kaum verübeln kann. Immerhin ist Deponia ein riesiger Müllplanet, auf dem sich Dreck, Schrott und Abfälle bis zum Horizont stapeln. Am Himmel von Deponia schwebt jedoch das Ziel von Rufus' Träumen: Die prachtvolle Stadt Elysium, deren Bewohner angeblich ein paradiesisches Leben führen. Bei einem seiner zahlreichen (und gewohnt schmerzhaften) Fluchtversuche trifft Rufus auf die bewusstlose Elysianerin Goal und beschließt, sie zurück in ihre Heimat zu bringen und sich so einen Platz in der Traumstadt zu ergattern. Dabei bekommt er es mit rachsüchtigen Ex-Freundinnen, hinterhältigen Kumpels, schizophrenen Ärzten und vor allem dem Organon zu tun, Elysiums mächtigem Militärapparat. Auf seinen Abenteuern lernt Rufus jedoch, dass ein noch viel gefährlicher Widersacher auf ihn wartet – und dass Elysium längst nicht das ist, was es scheint.

Wer ist Poki?



Jan „Poki" Müller-Michaelis hat nach seiner Diplomarbeit *Edna bricht aus* an vielen Daedalic-Adventures mitgewirkt. Für *Deponia* hat er nicht nur die Story und das Game Design entwickelt, sondern steuerte auch die markanten Songs in den Filmsequenzen bei.

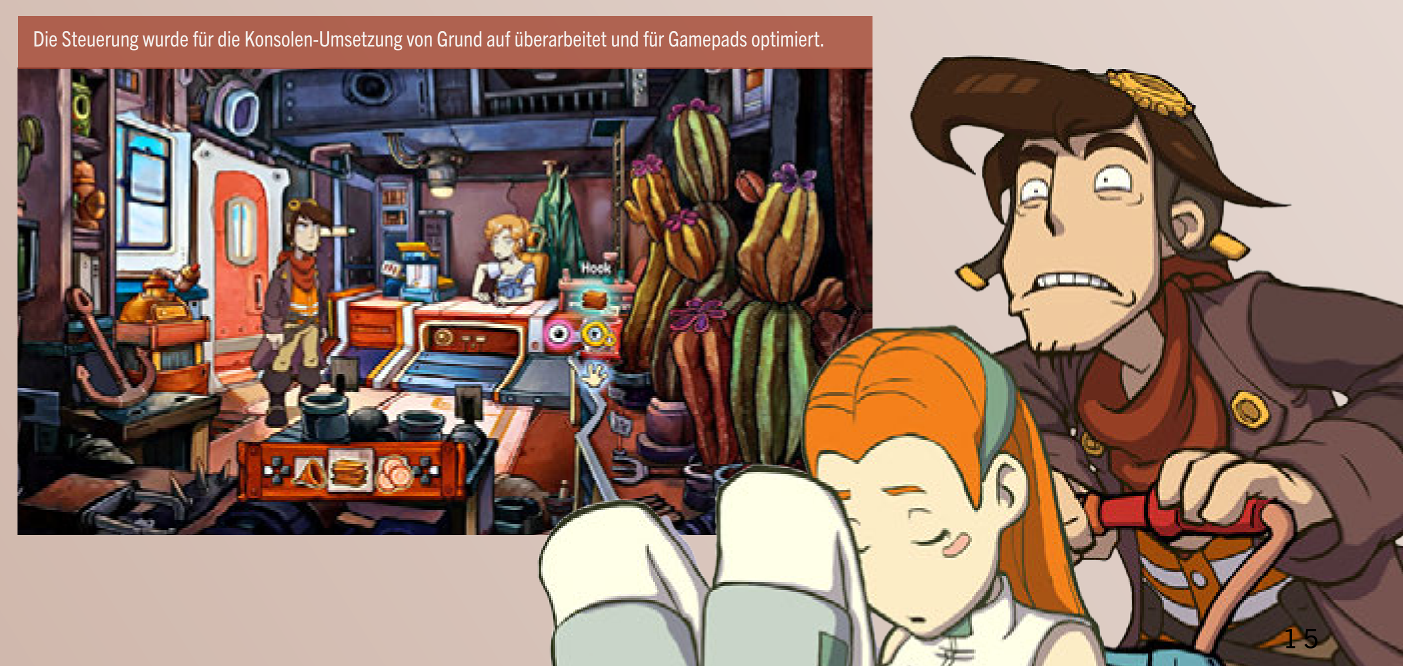
Knackscharf: *Deponia* bietet aufwendig gezeichnte Comic-Grafik in Full-HD-Auflösung.



Trotz seiner zweifelhaften Charakterzüge sammelt Rufus treue Freunde um sich.



Die Steuerung wurde für die Konsolen-Umsetzung von Grund auf überarbeitet und für Gamepads optimiert.




Sei bereit für ein irrwitziges Abenteuer
DEPONIA
DER KULTHIT JETZT ENDLICH FÜR DEINE PS4™
IM HANDEL UND ALS DIGITALER DOWNLOAD ERHÄLTLICH!
SCHNAPP ES DIR UND STARTE DAS ABENTEUR DEINES LEBENS!
PS4
WWW.DEPONIA.DE
AUCH FÜR PC, MAC, IPAD UND LINUX ERHÄLTICH.
DAEDALIC ENTERTAINMENT
© 2012-2016 DAEDALIC ENTERTAINMENT GMBH. DEPONIA, THE DEPONIA-LOGO AND DAEDALIC-LOGO ARE TRADEMARKS OF DAEDALIC ENTERTAINMENT GMBH. ALL RIGHTS RESERVED. THE „PS" FAMILY LOGO IS A REGISTERED TRADEMARK AND „PS4" IS A TRADEMARK OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.